INFAMOUS SECOND SON: SONY CI MOSTRA DI COSA È CAPACE LA PS4
TUTTA NUOVA!
Game Republic
www.gamerepublic.it
158
PRESENTE E FUTURO DEL VIDEOGIOCO
THE ELDER SCROLLS ONLINE
WORLD OF WARCRAFT LI HA FATTI FUORI TUTTI
ORA TOCCA A BETHESDA SFIDARE IL RE
STAR CITIZEN
INCHINATEVI ALL'UNICO EREDE DI WING COMMANDER
UNDERGROUND
LA SCENA INDIE COME NON L'AVETE MAI VISTA
RECENSITI PER VOI
THIEF
DARK SOULS II
SOUTH PARK: IL BASTONE DELLA VERITÀ
play
€ 5,00
Aprile 2014 :: Mensile

The Game Republic

Spero, in questi anni, di avervi dimostrato quanto sia fiero di essere al timone di Game Republic, perché è un sentimento autentico e dirompente. Questa rivista, che è l'unica testata multipiattaforma in edicola, è un vero e proprio baluardo della cultura del Videogioco, un patrimonio che ormai vive di vita propria, a prescindere da noi cronisti e commentatori che, di mese in mese, spingiamo avanti la macchina con immutata energia. Game Republic è un'istituzione, qualcosa in grado di dare valore a tutti noi che abbiamo il privilegio di apporre i nostri nomi sulle sue pagine, un pezzo di storia del gaming raccontato attraverso speciali, interviste, anteprime e recensioni. Game Republic siete voi.

Questo mese, GR cambia. E cambia proprio perché voi siete cambiati, perché il Videogioco stesso è profondamente cambiato. Attenzione, però: GR si rinnova editorialmente e graficamente, certo, ma lo fa restando fedele ai suoi valori, a quei principi che avete imparato a conoscere e amare. Restiamo convinti che il Videogioco sia una cosa seria, degna di essere trattata in modo adulto e profondo, ma che ciò non debba significare perdere il senso di divertimento che questo medium ci comunica. Restiamo anche certi che in un'epoca di informazione frammentaria e disordinata, un mensile autorevole (affiancato da un magazine online sempre aggiornato: www.gamerepublic.it) sia una bussola fondamentale.

Ciò significa oggi almeno tre grandi novità. Primo: nuove opinioni fisse di voci importanti, che rendono GR ancor più saldamente l'unica vera rivista di critica videoludica libera, plurale e indipendente. Secondo: oltre a Time Warp, un nuovo magazine nel magazine di nome Underground, una sezione anarchica dedicata alla scena indipendente che imparerete molto presto ad apprezzare e della quale non potrete fare a meno. Terzo: una sezione recensioni ancor più solida, in grado di darvi punti di riferimento sicuri. Via i mezzi voti dalla scala decimale e, soprattutto, giro di vite di severità e rigore nelle valutazioni, con il miglior titolo del mese premiato col nuovo bollino "Game of the Month".

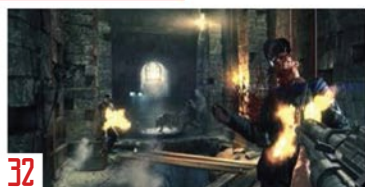
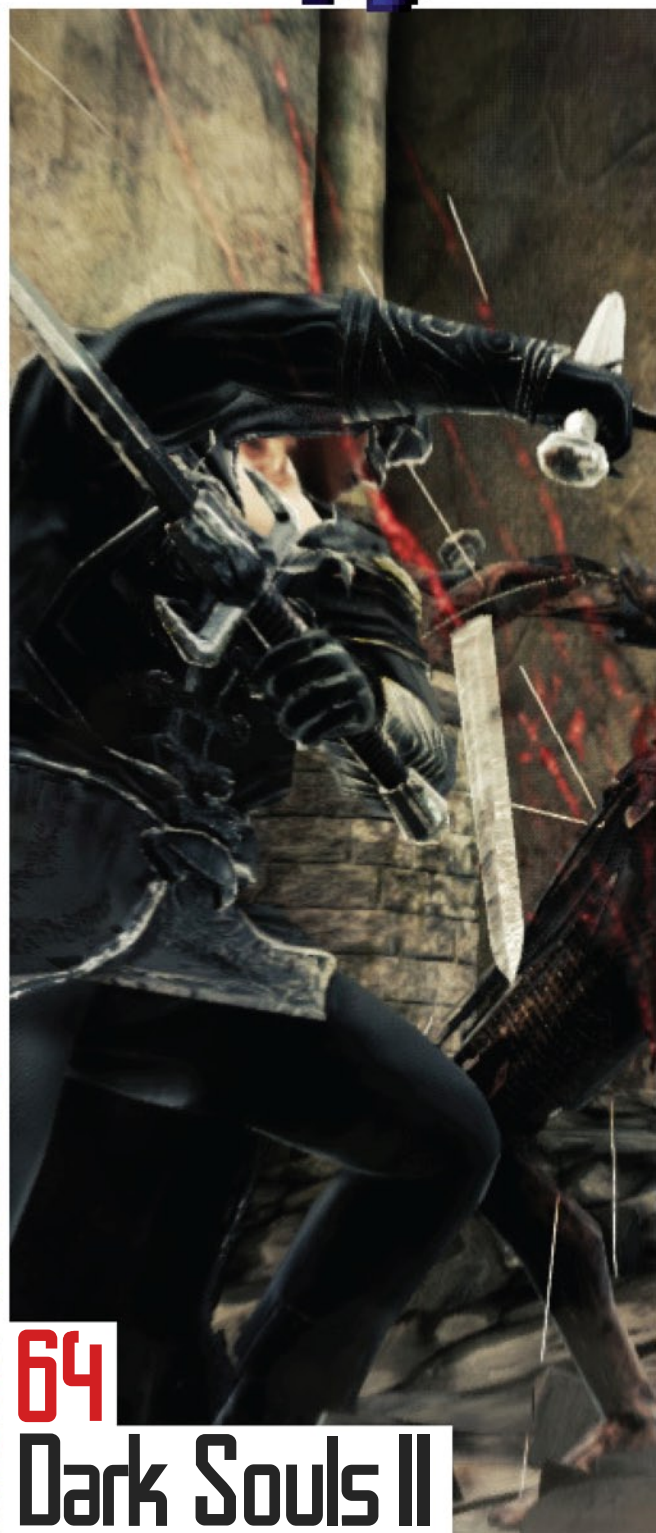
Si potrebbe parlare all'infinito, ma sono certo che sia molto meglio che vi gettiate nella rivista e scopriate da soli com'è questa nuova Game Republic. Fatelo e inviateci i vostri feedback, in modo che questo restyling sia solo l'inizio di un lungo percorso comune. Tanto lo sapete: GR è qui con voi, e non vi abbandona. Perché GR, in fondo, è il Videogioco... e noi l'amiamo anche per questo.

Sommario

Anteprime

32 Wolfenstein: The New Order
34 Nosgoth
35 Murdered: Soul Suspect
36 World of Warcraft: Warlords of Draenor
38 La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor
40 Deep Down
42 Kingdom Come: Deliverance

Recensioni

56 Thief
60 Lightning Returns: Final Fantasy XIII
62 Castlevania: Lords of Shadow 2
64 Dark Souls II
66 Donkey Kong Country: Tropical Freeze
68 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
69 The Walking Dead Season 2 Episode 2: A House Divided
70 South Park: Il Bastone della Verità
72 Fable Anniversary
73 The LEGO Movie Videogame
74 The Wolf Among Us Episode 2: Smoke and Mirrors
75 Outlast
76 Inazuma Eleven 3: Ogre all'attacco!
77 The Last of Us: Left Behind

32 Wolfenstein: The New Order

62 Castlevania: Lords of Shadow 2

56 Thief

60 Lightning Returns: Final Fantasy XIII

64 Dark Souls II

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

PRIMALINEA

6 Columbia si schianta al suolo
Irrational Games, team di Bioshock, chiude improvvisamente i battenti.

10 Il digital delivery vincente dal 2016
Il mercato digitale cresce: entro due anni supererà in fatturati quello fisico.

11 La Console War infiamma anche Hollywood
Nuovi sviluppi nel lungo e travagliato rapporto tra cinema e videogiochi.

12 La rivincita del PC
Le console next-gen impazzano, ma gli sviluppatori continuano a preferire il PC.

14 Mr. Suffering sbarca in laguna
Richard Rouse III sarà l'ospite d'onore alla 17°edizione del Cartoons on the Bay.

16 Quarto potere
Sony espugna anche il Giappone con la sua PS4. E adesso? Crisi alle spalle?

17 Due milioni di giocatori per la beta di Titanfall
La killer application di Xbox One è tra noi. E la beta aveva già mostrato che...

18 Esperimento free to play
Nintendo, costretta a reinventarsi, scopre l'esistenza del modello free to play.

19 Primalinea Italy
Christian Born di Namco Bandai Games Italia ci svela i suoi piani di battaglia.

20 Primalinea CVG
Il Videogioco cresce... e la sceneggiatura acquista sempre più importanza.

SPECIALI

22 Guerre senza confini
Tutto quello che c'è da sapere su **The Elder Scrolls Online**. Un'analisi completa su uno dei giochi più attesi dell'anno accompagnati dall'esclusivo intervento di Paul Sage, direttore creativo del titolo.

44 Figli delle stelle
Man mano che passa il tempo, il progetto **Star Citizen** di Chris Roberts, leggendario autore della saga di Wing Commander, diventa sempre più immenso e ambizioso. GR fa il punto della situazione.

48 Le due facce delleroe
L'uscita di **Infamous: Second Son** si avvicina e non vogliamo farci trovare impreparati. Un approfondimento sul nuovo territorio dei conduit e su tutte le figure chiave protagoniste dell'atteso ritorno dei Sucker Punch su console Sony.

RUBRICHE

80 MMO Republic
Gli MMO salgono in cattedra e mostrano cosa c'è oltre il gioco.

82 VRepublic
Il team di Owlchemy Labs ci parla di uno dei più stravaganti giochi per Oculus Rift da loro creato.

84 App Republic
Direttamente dalla redazione di GR le sei App consigliate per voi.

85 Underground
La scena Indie cresce continuamente in importanza e GR le dedica un intero magazine nel magazine. Fate attenzione: in queste pagine non esistono regole...

91 Time Warp
Robocop ha fatto la storia del cinema di genere, ma non solo. Ripercorriamo le tappe del poliziotto-macchina più celebre di tutti i tempi nel mondo dei videogiochi.

104 Column
Gli spazi di opinione dei nostri esperti: Simone "AKirA" Trimarchi, Eugenio Antropoli, Fabrizio Tropeano e la new entry Roberto Buffa di GameTime.

108 GR Hotel
Mossgarden e Metalmark rispondono alle vostre lettere. A modo loro.

74
The Wolf Among Us Episode 2: Smoke and Mirrors

Primalinea

NEWS APPROFONDIMENTI INTERVISTE

MONTHLY SPOTLIGHT

il punto di
Michele Giannone
News Editor

Ti aspetti che l'industria del videogame sia come l'Eden. Un'inarrestabile macchina sfornasoldi in cui tutti sono felici e lavorano a quello che hanno sognato da tutta una vita. Poi, però, ti scontri con la realtà dei fatti e scopri che, brutalmente, se non si ottiene il bagno di folla e non si raggiungono i numeri preventivati, non c'è più posto in paradiso.
Probabilmente è proprio questo quello che devono aver pensato i ragazzi di Irrational Games nel momento in cui gli sono stati chiusi i cancelli in faccia, o i Santa Monica Studios quando Sony ha annunciato che lo staff sarebbe stato notevolmente ridotto e che il titolo fantascientifico che avrebbe dovuto essere presentato già al prossimo E3 sarebbe stato cancellato.
Forse, allora, è davvero il momento giusto per dare il dovuto credito a chi nelle fiamme dell'inferno si è forgiato, lavorando con pochi soldi e tante idee, emergendo grazie a titoli indie o ai soventemente snobbati crowdfunding. Che sia questa la strada giusta per uscire da un lungo, logorante purgatorio gremito di reboot, remake e idee trite e ritrite?

[IRRATIONAL ADDIO]

Columbia si schianta al suolo

Chiude lo studio che ha creato Bioshock. Tragedia a sorpresa o destino annunciato?

Uno studio che chiude non è una novità clamorosa nell'industria dei videogiochi. Un territorio altamente competitivo, quasi un gioco d'azzardo, dove anche il più piccolo errore diventa imperdonabile. Ma a volte queste chiusure arrivano senza preavviso e sono il segno, se non di una malattia, di qualcosa che deve profondamente cambiare. Proprio come nel caso dell'ultima, illustre dipartita che ha scosso il settore alla fine di febbraio. Con una lettera aperta a tutti i suoi fan e sostenitori, Irrational Games, lo studio che ha creato la serie Bioshock, ha annunciato la sua chiusura. Nonostante il successo di pubblico e critica dell'ultimo episodio della serie, Infinite, lo studio è stato così costretto a interrompere la sua seppur onorata carriera. Non sono state date spiegazioni esaustive, ma Levine ne ha approfittato per ricordare tutti i successi del suo team, un'entità nata con proporzioni molto ridotte e diventata poi un colosso in grado di generare, con Bioshock, introiti per oltre mezzo miliardo di dollari. Anche se la notizia è arrivata come un fulmine a ciel sereno, guardando agli eventi passati con il senno del poi bisogna dire che i suoi sentori si potevano già avvertire. Bioshock Infinite era un gioco drasticamente ridimensionato rispetto alle dichiarazioni rilasciate dai suoi creatori durante lo sviluppo, schiavo di un modello FPS davvero troppo limitante e privo di quella componente di dilemma morale che aveva caratterizzato i suoi predecessori. Le indiscrezioni secondo le quali Bioshock Infinite abbia subito troppi cambiamenti durante la sua lavorazione, facendo lievitare il suo budget, non sembrano poi così campate in aria se pensiamo allo stato del gioco definitivo. Ma Bioshock Infinite era anche un gioco decisamente coraggioso, capace di trattare tematiche come il razzismo e il fanatismo religioso in uno sparatutto tripla AAA, un genere solitamente avverso a qualunque tipo di analisi introspettiva. La chiusura di Irrational Games getta perciò un'ombra oscura sulle speranze di chi crede che il videogioco possa aspirare a essere qualcosa di diverso. Che ci sia spazio solo per operazioni a colpo sicuro, realizzate a suon di focus group e indagini marketing? Non tutte le notizie sono negative, però. Ken Levine ha comunque lasciato aperto più di uno spiraglio per il futuro, affermando che con un piccolo gruppo di sviluppatori, sempre interno al publisher Take-Two, si dedicherà alla creazione di giochi hardcore con una forte componente narrativa. Per Levine si tratta in

Non si può dire che Bioshock Infinite mancasse di coraggio, ma neanche che il suo appeal fosse interamente mainstream. Ma un mercato dove solo i blockbuster possono sopravvivere, è un mercato che non può maturare.

realtà di una sorta di ritorno alle origini, quando con un team di modeste dimensioni aveva realizzato capolavori come System Shock. D'altra parte, è facile vedere la decisione come una sconfitta, e c'è persino chi maligna che la chiusura sia stata più che altro un'imposizione da parte di Take-Two. Ma, al di là delle voci di corridoio, quello che emerge da questa storia è che evidentemente l'industria non era pronta a ospitare uno studio che puntava tutto sull'originalità. Subito sono partite le accuse a Levine, tacciato di essere una figura dispotica, un po' già come accaduto con Brendan McNamara, il creatore di L.A. Noire. Sono davvero loro i nemici o è piuttosto l'industria videoludica a non avere posto per figure creative con una forte visione, dunque soggetta anche a cambiamenti in itinere e difficoltà di lavorazione? Possiamo provare ad azzardare qualche ipotesi sul motivo della chiusura. Probabilmente i ritmi produttivi di Irrational Games, concentrata per diversi anni sullo stesso progetto ad alto budget, erano inadatti in un settore che tende piuttosto a riciclare con cadenza annuale seguiti di giochi già esistenti. Il ridimensionamento dello studio di Ken Levine è il segno, forse, che l'innovazione può trovare spazio soltanto in piccola scala. Si spera, tuttavia, che anche se questo può costituire un limite per l'entità delle future produzioni di Levine, del resto i talenti al lavoro su questi progetti minori potranno esprimere la loro creatività senza compromessi. Insomma, Levine potrebbe condurre uno studio indie nello spirito, ma finanziato da un publisher. La decisione di Irrational Games sta però facendo emergere una verità: che lanciare un titolo tripla AAA è un'impresa incredibilmente più difficile rispetto al passato, e che i costi di sviluppo la rendono molto più rischiosa di quanto comunemente si potrebbe credere. Le vendite globali di Bioshock Infinite ammontano a 3.35 milioni di unità in tutto il mondo, tutto tranne che una cifra deludente, a cui bisogna anche aggiungere la ricezione estremamente positiva da parte della critica. Difficile quindi definire Bioshock Infinite un gioco di scarso successo, sotto ogni punto di vista. O forse no? Facciamo ora un po' di paragoni con altre serie: Assassin's Creed IV: Black Flag ha venduto globalmente 7 milioni di copie, 4 in meno rispetto a quelle del suo predecessore, ed è stato considerato un clamoroso passo falso per la serie. E che dire di Tomb Raider? Un altro gioco di grande successo, capace di vendere 3,6 milioni di copie, ma non di raggiungere il tetto dei 5/6 milioni prospettati dal suo publisher, Square Enix. Da questi dati fuoriesce la fotografia di un settore spietato, dove in pochi possono davvero farcela. Un settore dove vendere bene non basta: bisogna produrre solo ed esclusivamente blockbuster. E nessun rischio artistico è concesso.

Menti illustri a spasso

Ken Levine non è l'unico autore che è stato costretto a rinunciare a un posto nell'industria tripla AAA, o che ha comunque avuto dei problemi con questo modello di business. La lista di ex eccellenti è davvero lunga e include nomi che hanno visto la loro fortuna ribaltarsi da un giorno all'altro. Particolarmente interessante è il caso di David Cage, uno dei più appassionati sostenitori dell'idea del videogioco come mezzo per raccontare storie. La differenza di vendite tra i suoi due ultimi giochi è nettissima, e fa sorgere qualche sospetto in merito al futuro del game designer francese nell'industria. Beyond: Due Anime ha venduto infatti solo un milione di copie, contro i quasi tre di Heavy Rain. Anche a livello di critica, il

Si sono sprecati i commenti di fan visibilmente dispiaciuti dalla chiusura di Irrational Games. Reazioni che testimoniano quanto il team fosse riuscito a fare breccia nei cuori dei giocatori con i suoi personaggi e i suoi mondi.

Anche se voci di corridoio sostengono che Take-Two volesse sbarazzarsi di Levine, è indubbio che per il prestigio della compagnia mantenere al suo interno un autore di questo calibro era sicuramente la scelta più ragionevole.

gioco è stato accolto molto meno calorosamente rispetto al precedente lavoro dell'autore francese. Come nel caso di Bioshock Infinite, abbiamo un'opera che ha cambiato radicalmente il suo volto, dalle prime dichiarazioni del suo creatore fino alla sua effettiva realizzazione. Al primo annuncio all'E3 2012 di Beyond, Cage parlava di un progetto molto più ambizioso: sfidare tematiche come il concetto di vita oltre la morte, accompagnando l'esistenza di un essere digitale fin dalla sua nascita. L'anno successivo, sempre sul palco della kermesse losangelina, Cage era stato invece costretto a mostrare una sequenza action ambientata in Afghanistan. Il che stride in maniera molto sospetta con la sua filosofia di design, che rifiuta il concetto di gioco "adrenalinico" preferendo concentrarsi su emozioni e panorami solitamente non affrontati dai videogiochi. Viene da pensare quindi che la visione di Cage sia stata influenzata dal publisher e, se così fosse, ci si chiede che cosa sarebbe successo se invece fosse stato libero di esprimere appieno il suo potenziale. Paradossalmente, nello stesso tempo viene annunciato che David Cage è stato insignito della Legione d'Onore, la più alta onorificenza per un cittadino francese. Sicuramente un grandissimo riconoscimento, e il fatto che sia stato assegnato a un game designer è l'ennesima dimostrazione di quanto la Francia sia un Paese all'avanguardia quando si tratta di politiche per incentivare l'ambito dello sviluppo. Ma che il riconoscimento arrivi da un'entità esterna all'industria videoludica, è la spia di un fatto preoccupante: che quest'industria non fa niente per preservare le sue menti più originali. Un'ulteriore conferma che, quando si parla di giochi mainstream, non c'è spazio alcuno per la sperimentazione pura: un passo falso e sei fuori. Arduo quindi prospettare una crescita del medium finché una spada di Damocle tanto ingombrante rimarrà appesa sulla testa degli sviluppatori. Del resto, c'è anche qualcuno a cui è andata molto peggio. Stiamo parlando di Warren Spector, che è stato costretto a chiudere il suo studio Junction Point e a rinunciare al posto in Disney. La pietra dello scandalo pare essere stato Disney Epic Mickey 2, bocciato dalla critica e fallimentare nelle vendite. Ma, anche in questo caso, viene da chiedersi se con una politica di gestione degli autori più libera le cose sarebbero andate in maniera diversa. Difficile non trovare una forte discordanza tra le dichiarazioni iniziali di Spector e il prodotto finale, come dimostrano anche i famosi bozzetti leaked dallo stile dark-steampunk. Mentre non è affatto difficile immaginare che una multinazionale come Disney abbia costruito un recinto troppo soffocante intorno allo Spector autore. Il risultato è stato una serie che non ha osato abbastanza, e saremmo davvero curiosi di

David Cage è un altro personaggio che mette al centro il discorso sull'autorialità nei videogiochi. Ma essere autori significa prendersi un rischio, assumersi una responsabilità e metterci la faccia. E gli sbagli non sono sempre perdonabili.

Figli illegittimi

Peter Molyneux è un altro personaggio che può essere definito un amante disilluso dell'industria mainstream. La sua visione creativa, spesso non in grado di essere riflessa nel risultato finale, è stata oggetto di facile ironia, ma è innegabile che Molyneux sia uno dei geni più puri del game design. Proprio di recente, Molyneux si è scagliato contro la versione di Dungeon Keeper per iOS, che riprende lo schema del suo classico gioco e lo traspone a un modello di business mobile che ne snatura l'identità. Molyneux ha lanciato parole di fuoco sul remake, definendolo "ridicolo". Difficile non essere d'accordo e non empatizzare con un creativo che non solo deve sopportare di vedere la sua creatura in mano alle major, ma anche che queste ne abusino senza ritegno.

sapere cosa sarebbe successo se invece Spector fosse stato libero di agire senza le mani legate. Tutto questo mette in luce una verità scomoda: che nell'industria dei videogiochi non esiste un'ecosistema adatto a ospitare una mente creativa con una propria visione, con tutti i rischi annessi e connessi. E questo ecosistema deve contemplare anche l'insuccesso. Il genere indie non è abbastanza, perché troppo limitante nei valori di produzione. E anche Kickstarter sembra non essere d'aiuto, troppo legato alla nostalgia dei giocatori per sperimentare, come ha dimostrato il recente Broken Age di Tim Schafer. Nel cinema, autori come David Lynch sono liberi di esprimere senza ingerenze il loro estro creativo, sfidando le convenzioni anche a costo di incorrere nel suicidio commerciale. Ma finché non ci sarà spazio per gli autori, il videogioco non potrà mai avere il suo Lynch. Il che è una prospettiva davvero desolante.

Guglielmo De Gregori

Uno dei principali promotori del mercato digitale su PC è sicuramente Steam, la piattaforma di digital delivery di Valve.

Install Steam login | language

STEAM STORE COMMUNITY NEWS ABOUT SUPPORT STATS

FEATURED ITEMS GAMES SOFTWARE DEMOS RECOMMENDED NEWS search the store

Steam Trading Feature Is Live

Client Update - Valve 7 Sep 2011

Welcome to the official launch of Steam Trading, which allows you to exchange In-game items and Gifts with everybody in the Steam Community.

Channels

All News
Announcements
Client Updates
Press Releases
Product Releases
Product Updates
Steam Blog
SYNDICATED
Eurogamer
Kotaku
Left 4 Dead Official Blog
PC Gamer

[IL SORPASSO]

Il digital delivery vincente dal 2016

Entro due anni, i guadagni da contenuti digital supereranno quelli dei prodotti da scaffale

Da qualche anno a questa parte i giocatori si ritrovano spesso posti di fronte a un quesito per loro di fondamentale importanza: "supporto fisico o digitale?". Se è vero che la prima tipologia viene in genere preferita per ragioni di puro collezionismo, la seconda si sta lentamente facendo largo all'interno del panorama videoludico, soprattutto per merito di servizi di digital delivery (come Steam, Xbox Live, PlayStation Network ecc.), che mettono spesso in vendita i titoli in digitale a prezzi particolarmente vantaggiosi rispetto alle controparti fisiche. Non è un caso, infatti, che molti analisti di mercato abbiano spesso affermato che il futuro dell'industry risiede nella distribuzione digitale. Una previsione che non sembrerebbe essere poi così lontana dal diventare realtà, come testimoniato da un recente sondaggio svolto in America da NPD Group. L'indagine, che ha coinvolto un totale di 6000 persone dai 13 anni in su, ha rivelato che il 36% della popolazione americana predilige l'acquisto di giochi in formato digitale, siano essi per PC, home-console o portatili. Entrando più nello specifico, emerge che il 90% dell'utenza PC effettua i propri acquisti tramite servizi di digital delivery, mentre solo il 28% di quella console preferisce usufruire dei giochi in digitale. I risultati relativi all'utenza PC non dovrebbero sorprendere più di tanto, dal momento che le appetibili offerte di Steam non hanno fatto altro che far avvicinare sempre più giocatori al mondo del mercato digitale. Nel caso, però, in cui il fattore convenienza venga meno, ovvero nel momento in cui un gioco venga venduto al medesimo prezzo sia in formato digitale che retail, la situazione apparirebbe molto più frammentaria. Il 25% degli intervistati afferma infatti che acquisterebbe ugualmente l'edizione digitale, mentre il 30% opterebbe per l'edizione fisica. Il rimanente 45%, invece, dichiara che si ritroverebbe in una situazione di indecisione. Sembrerebbe quindi che prima di un totale passaggio al formato digitale bisognerà aspettare ancora diversi anni.

Peter Moore, Chief Operative Officer di Electronic Arts, è uno dei più convinti sostenitori del digital delivery.

Electronic Arts lancia uno sguardo nel futuro

Anche secondo Electronic Arts il mercato digitale rappresenta il futuro dell'economia videoludica. Infatti, Peter Moore, Chief Operative Officer della compagnia, ha di recente dichiarato che entro i prossimi due anni i guadagni delle vendite digitali supereranno sicuramente quelle dei giochi su supporto fisico. Moore ha inoltre aggiunto che già al giorno d'oggi sono presenti titoli che hanno riscosso un grande successo in digitale, come Fifa e Madden NFL Ultimate Team.

[CONVERGENZA MEDIATICA]

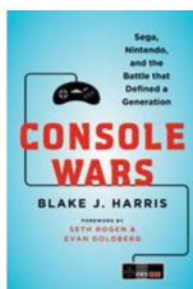
La Console War infiamma anche Hollywood

➔ Remedy e Sony stringono il rapporto tra videogioco e film. E non è tutto...

Oltre che essere uno dei primi titoli ad essere stati annunciati, Quantum Break è anche una delle esclusive più attese su Xbox One.

Il rapporto tra il videogioco e il mondo del cinema è diventato col passare degli anni sempre più stretto. Grazie al progresso tecnologico raggiunto di console in console, le produzioni videoludiche sono infatti state contaminate in modo sempre più incisivo dal settore cinematografico, diventando così sempre più spesso improntate sullo story-telling. Le ultime notizie relative a Quantum Break, il titolo attualmente in sviluppo da Remedy Entertainment per Xbox One, non fanno altro che testimoniare la rilevanza che il legame cinema-videogioco ha assunto negli ultimi anni. Dopo la notizia che il titolo utilizzerà il Digital Molecular Matter, un avanzato sistema di distruzione ambientale utilizzato in più di venti lungometraggi, il direttore creativo del team di sviluppo, Sam Lake, ha infatti rivelato che gli episodi della serie televisiva presente all'interno del gioco saranno realizzati nientemeno che a Hollywood, quella che viene considerata la città del cinema per eccellenza. Così come il cinema rappresenta una valida fonte d'ispirazione per il videogioco, talvolta accade anche il processo inverso e il videogame si ritrova di conseguenza a fornire preziosi spunti per la realizzazione di pellicole cinematografiche. Ci fornisce un esempio di quanto appena descritto la recente notizia riguardante l'acquisto da parte di Sony Pictures e Scott Rudin dei diritti per la produzione di un film basato su "Console War", il libro scritto da Blake Harris, che ha riscosso un grande successo presso la critica del settore e che parla dello scontro commerciale avvenuto tra Nintendo e SEGA durante i primi anni '90, ovvero del periodo della guerra tra SNES e Mega Drive. Il film, che sarà scritto e diretto da Seth Rogen e Evan Goldberg, narrerà quindi le strategie attuate da SEGA per tenere testa alla spietata concorrenza di Nintendo, che allora vantava di una posizione predominante sul mercato.Nel frattempo l'autore del libro supervisionerà il progetto e lavorerà contemporaneamente alla realizzazione di un documentario sullo stesso argomento. Al fine di proporre un racconto che fosse veritiero, Harris ha infatti intervistato centinaia di persone collegate alla vicenda, riuscendo a descrivere in ogni minimo particolare come questa piccola azienda sia riuscita a diventare quello che è oggi, dopo aver affrontato il difficile periodo della console war.

Stefano Messina

Scott Rudin è famoso soprattutto per essere stato l'autore dei film Moneyball e The Social Network.

La guerra più famosa del mondo dei videogiochi è diventata talmente leggendaria da ispirare un libro e un film.

[TEMPI DI CAMBIAMENTO]

La rivincita del PC

Nonostante l'avvento della nuova generazione, il PC continua a rimanere la piattaforma preferita dagli sviluppatori

Contrariamente a quello che molti potrebbero pensare, il gaming su PC non è affatto morto. Difatti, nonostante negli ultimi anni abbiamo assistito allo sviluppo di titoli rimasti poi confinati in ambito console, soprattutto a causa del crescente fenomeno della pirateria informatica, sembrerebbe proprio che il computer continui a rimanere la piattaforma di sviluppo preferita tra i programmatori. Questo è quanto rilevato da una ricerca condotta dalla Game Developers Conference (GDC) che, intervistando 2600 team di sviluppo, ha scoperto che il 52% di essi svilupperebbe volentieri il suo prossimo titolo su PC o Mac. In effetti, questa piattaforma continua ad essere tenuta ancora in considerazione da un gran numero di sviluppatori, che spesso sfruttano la sua grande versatilità per dar vita a versioni tecnicamente più avanzate dei propri giochi.

Dopo il successo riscosso da Final Fantasy XIV, Square Enix sta iniziando a pensare a un'ipotetica versione PC di Final Fantasy XV.

Ultimamente infatti il Personal Computer sta conoscendo una specie di piccola rinascita, grazie all'arrivo di titoli che prima d'ora era difficile immaginare di poter giocare al di fuori delle console. Ne è un recente esempio l'annuncio che Killer is Dead, il titolo hack 'n' slash di SUDA51, sarà rilasciato su PC il prossimo 9 maggio ma anche, se si guarda qualche mese più indietro, l'arrivo di titoli come DmC: Devil May Cry o Metal Gear Rising:

Final Fantasy su PC: il producer dice la sua

Yoshinori Kitase, producer di Final Fantasy, ha affermato in una recente intervista di guardare con interesse verso il PC come piattaforma di rilascio per i futuri capitoli della serie. Infatti, visto il successo riscosso dall'MMO Final Fantasy XIV, Kitase non ha escluso la possibilità di vedere arrivare in futuro l'atteso Final Fantasy XV anche su computer, con l'obiettivo di poter raggiungere tutti i tipi di mercati e di giocatori.

Titanfall

Respawn Entertainment ha recentemente parlato a proposito della versione PC di Titanfall, lo sparatutto futuristico caratterizzato dalla presenza di mech. Nella versione PC, il gioco permetterà di regolare il campo visivo consentendo ai giocatori di avere una visuale più aperta sui livelli di gioco, rispetto alla versione console. Gli sviluppatori hanno inoltre dichiarato che inizialmente il titolo non consentirà l'applicazione di mod, il cui supporto sarà probabilmente introdotto in futuro.

Titanfall, lo sparatutto di Respawn Entertainment, vanterà di alcune caratteristiche grafiche esclusive su PC.

Revengeance. Il rilascio di quest'ultimo potrebbe essere interpretato come la volontà di Hideo Kojima di voler riportare la storica saga di Metal Gear su PC: un'ipotesi non poi così remota se si considera che non molto tempo fa gli studi di Kojima Productions erano alla ricerca di "programmatori per l'ultimo capitolo di Metal Gear Solid in sviluppo per PC e console di nuova generazione".

Cogliendo un po' tutti alla sprovvista, Deep Silver ha recentemente annunciato che Killer is Dead sarà disponibile su Steam a partire dal prossimo 9 maggio.

LA FORZA DEI GIOCATORI

Uno dei motivi alla base di quanto sta accadendo, è il fatto che negli ultimi tempi la community di giocatori si è dimostrata particolarmente accesa, manifestando attraverso proteste e petizioni il proprio desiderio di vedere arrivare i propri giochi preferiti anche su PC, un po' come sta accadendo in questo periodo con l'acclamato Grand Theft Auto V che, nonostante siano passati diversi mesi dalla sua uscita, continua a rimanere costantemente al centro di rumor e indiscrezioni di vario genere, alimentando negli utenti la speranza di vedere arrivare prima o poi un'ipotetica versione per PC del gioco. E in effetti gli sforzi dei fan riescono incredibilmente a portare in alcuni casi a dei risultati concreti, come quando sul web ci fu un vero e proprio movimento di massa dei giocatori per portare Dark Souls, l'Action-RPG di Namco Bandai, su computer. Dopo diversi mesi di continue richieste, gli utenti riuscirono infatti a raggiungere il proprio obiettivo ottenendo non solo la possibilità di avere su PC il primo capitolo, ma persino il suo attesissimo sequel. In aggiunta a ciò, a donare nuova linfa vitale a questa piattaforma è subentrata la facilità di progettazione e distribuzione dei titoli a cui si è arrivati negli ultimi anni, grazie al potenziamento delle connessioni internet e alla nascita dei famosi servizi di crowdfunding, che hanno dato a numerosi sviluppatori indipendenti la possibilità di avere i fondi i necessari per finanziare le proprie produzioni (come per esempio nel caso di Star Citizen), ampliando così in modo sempre più consistente la line-up dei giochi per Personal Computer. Senza contare poi l'enorme contributo fornito dalla scena dei modder, ovvero quegli utenti che applicano modifiche ai giochi, ritoccandoli dal punto di vista estetico o contenutistico, permettendo così ai giocatori di avere sempre a disposizione nuovi contenuti e arrivando talvolta ad offrire risultati di altissimo livello. Insomma, se il gaming su Personal Computer non è ancora morto è per merito di molteplici fattori di piccola entità, che sommandosi l'uno all'altro hanno garantito a questa polivalente piattaforma un supporto che sta lentamente tornando ad essere sempre più completo e variegato come quello di un tempo.

Stefano Messina

[10-12 APRILE]

Mr. Suffering sbarca in laguna

Richard Rouse III ospite al Cartoons on the Bay 2014: tema dell'anno la paura

Richard Rouse III è un annuale relatore della Game Developer Conference

L'horror è a un bivio. Il ritorno del maestro Shinji Mikami, e il lancio sul mercato del suo The Evil Within, segneranno un deciso spartiacque nel futuro di questo genere. Oculus Rift ci ha mostrato che ci sono numerose e nuove strade che la paura può percorrere. In un momento cruciale come questo, vale la pena di riscoprire il lavoro di un autore il cui nome non è nuovo agli amanti del genere, Richard Rouse III. Il game designer americano sarà ospite, durante il weekend tra il 10 e il 12 aprile, al Cartoons on the Bay, festival internazionale dell'animazione televisiva e cross-mediale organizzato dalla Rai e diretto da Roberto Genovesi. L'industria dei videogiochi è spesso segnata dall'impronta di grandi autori che, caparbiamente, non smettono mai di innovare, e tra questi Rouse III ha sicuramente un posto d'onore: il suo The Suffering nel 2004 ha scosso il pubblico di videogiocatori con una trama controversa e un setting oscuro ma affascinante. Il nutrito gruppo di estimatori del titolo lo ricordano ancora oggi come uno dei survival horror più spaventosi e inquietanti di sempre. Nella sezione dedicata all'animazione interattiva, il Cartoons on the Bay ha dato la possibilità a molti grandi nomi dell'industria di approfondire il discorso sui videogiochi, riservando a questo medium una categoria per le opere in concorso, e contribuendo attivamente a legittimare le opere multimediali interattive come parte integrante della cultura. Nessuna occasione può essere migliore dell'edizione 2014, interamente focalizzata sul tema della paura, per scoprire qualcosa in più sul destino di questo genere dalle parole di uno dei protagonisti. A Venezia Richard Rouse III terrà uno speech sull'argomento, svelando quali sono i meccanismi sfruttati dalle opere multimediali interattive per infondere la paura nel giocatore: il videogioco può fare affidamento su strumenti del tutto differenti rispetto a quelli utilizzati dall'audiovisivo, e Rouse è l'uomo giusto per raccontarli. Che sia questo l'anno del grande rilancio dell'horror?

Federica Farace

The Suffering è interamente ambientato all'interno di un carcere di massima sicurezza infestato da forze sovrannaturali

Matt Hooper è stato ospite dell'edizione 2012 del Cartoons on the Bay, che si è tenuta a Rapallo.

Una galleria di star

Nel corso degli anni sono numerosi i nomi dei personaggi di rilievo dell'industria dei videogiochi a cui il Cartoons on the Bay ha dato spazio. Da Warren Spector ad American McGee, grazie a questo festival dell'animazione, molte grandi personalità hanno potuto condividere con il grande pubblico, non solo di videogiocatori, esperienze, racconti e opinioni.

[CAMPAGNA NIPPONICA]

Quarto Potere

PlayStation 4 espugna anche il Giappone e punta al dominio assoluto del mercato. Ma la crisi è davvero ormai alle spalle?

Dopo un'intera generazione segnata da complicazioni finanziarie e da un sostanziale arrancare del suo sistema rispetto a quello della diretta rivale, Sony sembrerebbe pronta a riconquistare il potere assoluto che possedeva a cavallo tra gli anni '90 e il 2000 e a riproporsi come dominatrice dell'industria. Dopo aver venduto oltre 6 milioni di PlayStation 4 in Occidente dallo scorso 29 novembre, con il successivo lancio in patria della sua nuova console ammiraglia, Sony ha ottenuto un ulteriore successo, con oltre 300.000 unità piazzate solo nella prima settimana. La sua forza? Una campagna a favore del giocatore (e delle sue tasche) tanto efficace da aver restituito al colosso nipponico una calorosa accoglienza da parte di vecchi e nuovi fan. A livello hardware, almeno. Nonostante, infatti, il successo di PlayStation 4 sia sotto gli occhi di tutti, non si può dire altrettanto dei titoli che hanno accompagnato l'uscita della console. Dopo i vari Knack e Killzone: Shadow Fall, accolti piuttosto freddamente dal pubblico, il trend si conferma anche in Giappone, dove la metà degli acquirenti di PlayStation 4 ha ammesso di aver comperato la sola console, lasciando sugli scaffali i software proposti nella line-up della macchina. Questo perché, oltre ad avere Knack in bundle, molti publisher permettono di poter accedere alle versioni PS4 dei loro giochi PlayStation 3 a costi decisamente approcciabili, e con le prevedibili conseguenze sulla vendita dei titoli di nuova generazione.
Tuttavia, se la situazione si presenta rosea, per la casa nipponica sotto molti punti di vista, le note dolenti non mancano, eredità di un periodo finanziario nero che non sembra ancora del tutto lasciato alle spalle. È recente la notizia secondo la quale Sony ha deciso di chiudere ben 20 dei suoi 31 store retail ufficiali in America, con un numero di licenziamenti preoccupante, che si va ad aggiungere all'altrettanto recente ridimensionamento di Santa Monica Studios, seguito dalla diretta cancellazione di un titolo fantascientifico che sarebbe dovuto essere presentato al prossimo E3.
Se a tutto questo si aggiunge che il colosso dell'intrattenimento giapponese ha messo in vendita anche la sua storica sede di Tokyo, in vista di un piano globale di recupero liquidità, il quadro di riassetto economico aziendale è completo, e la crisi non pare ancora del tutto superata. La ripresa sembra alle porte, questo è certo, e le aspettative sono elevate. Ma soltanto il tempo potrà dirci se queste aspettative saranno coronate dal successo e se i tempi duri saranno definitivamente archiviati.

Michele Giannone

Con oltre 300.000 console vendute solo nella prima settimana, il Paese del Sol Levante ha recuperato in fretta il tempo perduto nei 4 mesi passati dall'uscita occidentale della console.

Nonostante il segno positivo delle finanze dopo l'uscita di PS4, Sony sta chiudendo molti store ufficiali in America.

[TITANICO DEBUTTO]

Due milioni di giocatori per la beta di Titanfall

Ottimo riscontro per la "prima uscita" di un capolavoro annunciato

UNA RIVISTA DELLALTRO MONDO

Per il numero 17 di Xbox Magazine Ufficiale siamo andati a incontrare i ragazzi di Creative Assembly, per avere un contatto ravvicinato, e ricco di indiscrezioni, con l'horror che sta catalizzando l'attenzione dell'industria: Alien Isolation. Abbiamo inoltre fatto un giro in casa Ubisoft, per cercare di cogliere i meccanismi che portano al successo i prodotti della casa francese. Oltre a questo, le recensioni dei giochi del momento e le anteprime dei titoli più attesi, oltre a numerosissimi contenuti extra su ogni aspetto del variegato mondo Xbox.

Titanfall è il primo, vero fenomeno nella vita di Xbox One, e la fase di beta pubblica che ha avuto luogo a metà febbraio gli ha finalmente dato la possibilità di mostrare quanto giustificato sia l'hype che lo circonda. La beta, durata poco meno di una settimana, ha coinvolto i giocatori Xbox One e gli utenti PC, prima sulla base delle iscrizioni raccolte nei giorni precedenti, per poi aprirsi a tutti per la volontà di Respawn di testare la capacità dei server di reggere a volumi elevatissimi di utenti, quali si prevede che saranno quelli dei giorni di lancio (Titanfall fa uso dei server Azure di Microsoft, che si sono rivelati piuttosto affidabili).

I giocatori hanno avuto modo di accedere a 14 brevi missioni (opzionali) con funzione di tutorial prima di visitare le due mappe presenti, denominate Angel City e Fracture. Le modalità disponibili sono state invece Attrition (un tradizionale deathmatch a squadre), Hardpoint Domination (King of the Hill) e la più caratteristica Last Titan Standing, che mette sin dall'inizio tutti i giocatori delle due squadre al comando di un Titano. Il gameplay si è rivelato da subito immediato, rapido e bilanciato come in poche altre esperienze, lasciando i giocatori unanimemente soddisfatti: il divertimento puro è decisamente la mira principale di Titanfall, e questa prima apparizione ha dimostrato chiaramente come non stia certo rischiando di mancare il bersaglio.

Pasquale Parisi

Conquistare un Titano non equivale alla sicurezza: la mobilità dei piloti li rende avversari sempre insidiosi.

[NUOVE DIREZIONI]

Esperimento free-to-play

Nintendo tenta la carta del F2P e riparte dagli abissi marini di Steel Diver: Sub Wars. Obiettivo: non sprofondare...

Solo nel numero scorso parlavamo delle disastrose proiezioni economiche di Nintendo e delle possibili contromisure che la casa di Mario avrebbe potuto prendere per evitare il tracollo. Non è passato che un mese e la rivoluzione silenziosa di Iwata e co. comincia a mostrare i primi timidi effetti: tra il paventato approdo su piattaforme mobile e il fantomatico sviluppo di nuove architetture, la carta giocata a sorpresa (ma neanche troppo) dal colosso nipponico si è rivelata essere quella del gioco free-to-play. Annunciato nel corso del primo Direct targato 2014, Steel Diver: Sub Wars sancisce infatti il debutto di Nintendo nel mondo del F2P e concretizza le voci messe in circolazione a tal proposito nel corso della scorsa estate. Un debutto avvenuto, tra l'altro, in grande stile, visto che Sub Wars è un giochino niente male.

SOTTOMARINI LIBERI

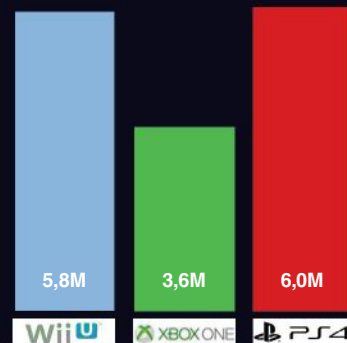
Non siamo in sede di recensione, ma basta sapere che il sequel di uno dei titoli di lancio di 3DS sposta l'attenzione sulle battaglie navali da affrontare stavolta in prima persona, quasi come fosse un FPS tra sottomarini. Il titolo, nella sua versione gratuita, offre ai giocatori un paio di missioni in single player e una corposa modalità per il multiplayer competitivo, online e offline, in cui due squadre di quattro giocatori si sfidano in una battaglia dai ritmi scacchistici. Tutto molto bello, ma cosa ci guadagna Nintendo? Con un modello che ricorda da vicino quanto proposto da numerosi esponenti del gaming su piattaforma mobile, Steel Diver: Sub Wars affianca alla versione free (di per sé già completa) una versione "premium" rigorosamente a pagamento. Con una spesa di poco inferiore ai 10 euro, si acquista un pacchetto composto da cinque missioni single player extra e un set di 18 sottomarini aggiuntivi, oltre che l'accesso allo shop dove acquistare ulteriori veicoli "storici" attraverso le ormai classiche microtransizioni. Niente pay-to-win, visto che i sottomarini a pagamento hanno caratteristiche diverse ma non superiori a quelle dei mezzi inclusi nella versione base. Insomma, nonostante la piattaforma di riferimento resti il "vecchio" 3DS, resta innegabile come Nintendo abbia compiuto un importante gesto d'apertura verso più moderne forme di distribuzione e modelli che tradizionalmente non le competono. Il F2P della casa di Kyoto è pensato per accontentare tutti: puoi godere dell'esperienza di gioco senza sborsare un singolo centesimo o decidere liberamente di fare il contrario e ottenere una mole più elevata di contenuti. Non passi in sordina neppure un altro piccolo-grande passo in avanti verso la modernità: il multiplayer online competitivo c'è e funziona, proprio come ci si aspetta in un qualsiasi videogame del decennio in corso. Scontato? Non proprio, quando si parla della società più tradizionalista dell'intero business. Abituata a sorprendere e a rivoluzionare l'essenza stessa del videogioco, con il F2P Nintendo non sta inventando nulla di nuovo. A volte, però, imparare dai propri errori e prendere lezione dagli altri potrebbe rivelarsi, allo stesso modo, una sottile forma di saggezza.

Manuele Paoletti

Katsuya Eguchi, lead designer di Animal Crossing, ha dichiarato di aver preso in seria considerazione l'utilizzo del modello F2P per la propria serie. Staremo a vedere: l'idea potrebbe essere vincente.

Tra i primi titoli F2P di Nintendo sembrava destinato a fare il proprio esordio il folle NES Remix. Così non è stato, ma non è detto che la serie (il cui secondo capitolo è previsto per fine aprile) non possa avere un futuro a base di microtransizioni.

NOTIZIE DAL FRONTE

I grandi giochi saranno anche carenti, nella "next-gen land", eppure le console continuano a vendere come il pane. Beh, quasi tutte, perlomeno... Mentre il Wii U di mamma Nintendo arranca e resta al palo dei 5,8 milioni di unità, Xbox One si avvicina minacciosamente, totalizzando quota 3,6 milioni. E Sony? Se la ride, grazie a una PlayStation 4 letteralmente "on fire" che, complice il lancio bomba in Giappone, macina cifre record, occupando il primo posto con 6 milioni di pezzi già piazzati. Niente male...

[TRA TRADIZIONE E INNOVAZIONE]

La formula vincente di Namco Bandai

➔ Scopriamo quali sono i progetti che Namco Bandai Games tiene in serbo per quest'anno e di come la società intenda consolidare un successo in costante aumento.

Christian Born, direttore della sezione marketing di Namco Bandai Games Italia, ci rivela quali sono i segreti alla base del successo della compagnia e di come questa abbia intenzione di approcciarsi alla neonata generazione di console.

■ Christian Born crede fortemente nell'importanza che il legame con il Giappone riveste all'interno delle scelte di Namco Bandai Games.

Namco Bandai Games è una realtà dinamica capace d'interfacciarsi tanto con un pubblico più giovanile e appassionato di animazione e fumetti giapponesi, quanto con un audience "hardcore" e in età adulta. Per questo 2014 quali saranno gli obiettivi da raggiungere in modo da bilanciare una richiesta tanto diversa?
Come azienda 100% Made in Japan, continueremo a "deliziare" i fan del mondo Manga con uscite quali JoJo Bizzare Adventure (esclusiva PS3), piuttosto che il particolarissimo Senran Kagura (esclusiva 3DS) senza dimenticare l'importante catalogo dedicato ai bestseller quali Dragon Ball, Naruto e One Piece. Dall'altra, i nostri consumatori potranno immergersi in due prodotti già acclamati dalla critica come capolavori, ovvero Dark Souls 2 (Ps3, X360, PC) e il nuovissimo The Witcher 3 per next gen.

Un'azienda storica e che ha partorito veri e propri simboli del videogioco, come intende mantenersi fedele alle proprie radici senza però precludersi a nuove e inedite IP dai grandi potenziali?
Diversamente da molte altre multinazionali, l'aspetto "culturale" ovvero il forte legame con il Giappone, guida molto le nostre scelte. Siamo molto affezionati alle nostre IP, al mondo dei fumetti e dei cartoon Manga, pur sapendo che alle volte ci rivolgiamo ad un pubblico di nicchia. Ma è lo stesso pubblico che ci segue calorosamente alle fiere, che ci scrive per ringraziarci e che, tanto per citare un esempio, sta facendo raddoppiare di anno in anno le vendite del franchise Tales of (Xillia, Symphonia Chronicles…)

Che idea si è fatta Namco Bandai Games della next gen? Abbandonerete presto il supporto alle "vecchie" console in favore delle nuove arrivate?
Se consideriamo l'enorme attuale base installata della current gen, già ci siamo dati una risposta. Il pubblico è ancora affezionato a PlayStation 3 e Xbox 360, così come lo siamo noi. Per il 2014 abbiamo pronte anche alcune chicche per P4 e Xbox One, che annunceremo a breve nel nostro press tour europeo di aprile.

Da quale dei suoi titoli Namco Bandai Games attende un maggiore riscontro dal pubblico, tra quelli in uscita e annunciati?
Dark Souls 2 e The Witcher 3 sono tra i titoli più attesi, ma se devo darti il mio parere personale, adoro il folle mondo di JoJo (fumetto tra l'altro in gran parte ambientato in Italia).

CVG NEWS

→ INTERFERENZE E CONTAMINAZIONI

NIENTE È IMPOSSIBILE PER RAMBO

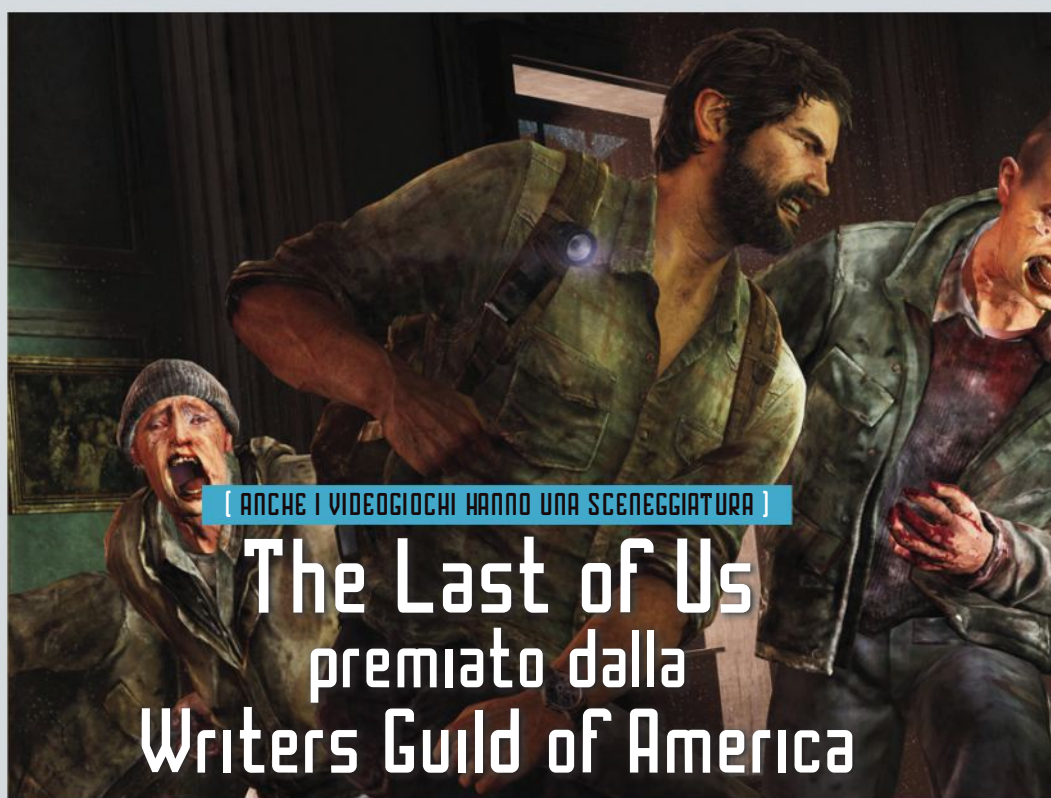
Dopo il recente ritorno sul grande schermo, uno dei personaggi cinematografici più action di sempre approda su PC e console con Rambo The Videogame. Proprio a febbraio, infatti, Koch Media ha distribuito il gioco che racconta i primi tre episodi della mitica serie degli anni '80, su Playstation 3, Xbox 360 e PC. Gli appassionati di Rambo e di Stallone non possono fare a meno di sperimentare questa nuova chicca videoludica, anche se il gioco lascia parecchio a desiderare.

UNCHARTED HA UN REGISTA

Dopo tanti rumors, ecco che sembra confermato l'uomo dietro la macchina da presa del film di Uncharted, Seth Gordon, già conosciuto per Come Ammazzare il Capo ed Essere Felici (pessima dark comedy americana), Io sono Tu e per il documentario a sfondo videoludico The King of Kong. Qualche speranza nello sceneggiatore? Da David Guggenheim (Safe House e il prossimo Bad Boys 3) non ci aspettiamo miracoli, ma finché c'è vita c'è speranza.

RESIDENT EVIL: LA SAGA INFINITA

Dopo il successo (alquanto inspiegabile) del quinto capitolo cinematografico di Resident Evil, Retribution, il regista Paul W.S. Anderson ha assicurato che la saga tratta dal survival-horror di Capcom avrà un seguito, ma non immediato. Motivo? I capricci della moglie e attrice protagonista Milla Jovovich che, al momento impegnata nelle riprese di Survivor (affiancata da Pierce Brosnan), in estate ha deciso di prendersi un lungo periodo di riposo, posticipando l'uscita del sesto capitolo della serie al 2015. Che dire... Per Alice questo e altro!

[ANCHE I VIDEOGIOCHI HANNO UNA SCENEGGIATURA]

The Last of Us premiato dalla Writers Guild of America

Come ogni anno la notte degli Oscar ha illuminato le più (o meno) amate stelle hollywoodiane; sappiamo però bene che un buon film, al pari di un buon videogioco, ha bisogno non solo di interpretazioni ma anche di uno sviluppo narrativo che funzioni. Ma in effetti non è nostra intenzione parlare qui degli Oscar, e neppure di film: è invece interessante notare come, qualche settimana prima della famosa manifestazione al Kodak Theater, si è tenuta un'altrettanto importante celebrazione, in contemporanea a Los Angeles e a New York, occasione in cui la Writers Guild of America (il sindacato degli sceneggiatori in USA) ha premiato i migliori scritti dedicati al cinema, alla radio e ai new media. Se la migliore sceneggiatura originale per pellicola è stata vinta da Spike Jonze con gli emozionanti dialoghi di Her, mentre quella per il piccolo schermo ha visto trionfare l'accattivante Breaking Bad, nella categoria new media, in cui ovviamente rientrano i videogiochi, il posto d'onore è stato conquistato da Neil Druckmann, sceneggiatore di uno dei migliori titoli videoludici del 2013, The Last of Us. In realtà quella di Druckmann non è stata solo la conquista di un ambitissimo titolo in USA (come sappiamo bene la Writers Guild of America è tanto importante che ha spesso decretato il bello e il cattivo tempo a Hollywood), ma anche una grande soddisfazione rispetto agli altri titoli in gara, tutti realizzati da un team di sceneggiatori: Assassin's Creed IV: Black Flag (Darby McDevitt, Mustapha Mahrach, Jean Guesdon, Jill Murray, Nicholas Grimwood, Mark Llabres Hill), Batman: Arkham Origins (Dooma Wendschuh, Ryan Galletta, Corey May), God of War: Ascension (Marianne Krawczyk e Ariel Lawrence) e Lost Planet 3 (Richard Gaubert, Orion Walker, Matt Sophos). Come se non bastasse, Druckmann è stato anche creative director del titolo realizzato da

Realizzato con la tecnica del motion capture, The Last of Us ha davvero ben poco da invidiare a un film, grazie all'eccezionale direzione artistica, all'emozionante sceneggiatura e alla dettagliata caratterizzazione dei personaggi.

Naughty Dog e uscito su PlayStation 3 lo scorso giugno, e non si è certo detto contrario a curare un sequel, cui il team di sviluppo sta già pensando dopo aver appena pubblicato l'unico DLC previsto, Left Behind.
Giunta alla terza edizione del premio, la Writers Guild of America ha considerato eleggibili i giochi pubblicati tra il 1 dicembre 2012 e il 30 novembre 2013, facendo così rientrare The Last of Us perfettamente in lista. Mentre nel 2012 la vittoria era andata a Uncharted 3: l'inganno di Drake (Amy Hennig, sempre di Naughty Dog), nel 2013 il titolo è stato coinquistato da Assassin's Creed: Liberation (Richard Farrese e Jill Murray). Dopo la scorsa edizione, il cui risultato non ci aveva pienamente convinto, è con gran piacere che guardiamo invece alla vittoria di The Last of Us: la sceneggiatura, così come la direzione artistica e l'eccezionale caratterizzazione dei personaggi, meritava un riconoscimento che non fosse solo un riflettore puntato sul palco e tanti applausi non sempre giustificati, ma una verità rivelata: anche i videogiochi possono raccontare storie belle, intense, emozionanti, come qualunque altro medium, e i videogiocatori le attendono sempre più al varco.

[CIAK SI GIOCA]

Ralph Spaccatutto

→ LA DISNEY/PIXAR REGALA UN TUFFO NEL PASSATO VIDEOLUCO A NOSTALGICI E NON SOLO

Tutti gli appassionati di videogiochi arcade l'hanno certamente amato, ricco di citazioni e personaggi che hanno fatto la storia videoludica: è sempre una buona occasione per rivedere Ralph spaccatutto!

Molti hanno apprezzato Ralph Spaccatutto (Wreck-It Ralph) per il suo citazionismo d'autore che ha portato sul grande schermo i fantasmini di Pac-Man e lo zombi Cyril dalla serie House of the Dead. Il film d'animazione uscito a dicembre 2012 è in realtà anche un'ottima pellicola per grandi e piccini, che ha ricevuto numerosi riconoscimenti (tra cui una nomination agli Oscar e una ai Golden Globe) e che vanta nel proprio cast vocale attori del calibro di John C. Reilly (Magnolia). Per chi si fosse perso questa visione, ricordiamo che

Ralph scappatutto racconta la storia del personaggio cattivo di un videogioco arcade che decide di cambiare vita e fuggire in altre lande videoludiche. Ralph vive così una serie di avventure, dal classico videogioco tutto colori e buoni sentimenti allo sparatutto con protagonista una donna dal carattere di ferro. Quando poi, proprio a causa della sua fuga, Ralph scopre di aver messo in pericolo il mondo e gli amici con cui ha 'giocato' da sempre, fa di tutto per salvare la situazione, anche a costo di rinunciare ai propri sogni. E siccome la Disney/Pixar fa sempre le cose in grande, proprio per pubblicizzare Ralph spaccatutto la casa di produzione ha messo a disposizione fin da giugno 2012 il videogioco su cui si basa la storia di Ralph, Fix-It Felix Jr. Divertente, visivamente accattivante e una vera chicca per tutti gli appassionati di videogiochi, Ralph spaccatutto è uno dei migliori titoli cinematografici ispirati al mondo videoludico, e per questo non va assolutamente perso.

Voto: ★★★★☆

[FILM IMPOSSIBILI]

Myst

→ QUANDO UNA BUONA TRASPOSIZIONE É UN SALTO NEL BUIO... DIMENSIONALE!

Con gli eccezionali risultati ottenuti oggigiorno dalla computer grafica, è incredibile come non sia stato ancora realizzato il film di Myst. Il titolo, creato dai fratelli Robyn e Rand Miller e uscito su Macintosh nel 1993, ebbe uno straordinario successo proprio grazie ai suoi eccezionali sfondi, attraverso cui si muoveva il protagonista, lo Straniero. Questi, trovando il libro Myst, vi era infatti precipitato all'interno, finendo su di un'isola sconosciuta alla ricerca di due fratelli da liberare, Sirrus e Achenar, intrappolati all'interno di altri due libri, uno rosso e uno blu. In perfetto stile La storia infinita, Myst si presta benissimo alla trasposizione cinematografica: una storia fantastica, location accattivanti ed esotiche, un'isola misteriosa da esplorare, e un ritmo di montaggio che avrebbe certamente reso la fruizione su grande schermo più serrata e

meno ripetitiva rsipetto a quella del gioco. Se ci avesse pensato James Cameron prima di girare Avatar, il film di Myst sarebbe stato un ottimo banco di prova per il 3D. Ma siccome non siamo così favorevoli ai kolossal, per una futura trasposizione potremmo pensare a un regista action che di isole se ne intende parecchio, come J.J. Abrams, o a qualcuno di più visionario come Tim Burton (pensiamo al suo variopinto Big Fish!).

Un libro magico, un'isola misteriosa, un'avventura imprevedibile: sembra la trama di un film fantasy degli anni '80. Ma allora come mai nessuno ha mai portato il film di Myst sul grande schermo?

Guerre senza confini

a cura di **Federica Farace**

LO SCONTRO CON LE FORZE DELL'OBLIVION NON È MAI STATO COSÌ MASSIVO

Niente è più soddisfacente per un giornalista di videogiochi che poter combinare una ricca intervista a uno sviluppatore e un beta test approfondito, e quando questi due elementi si uniscono a una grandissima passione per il titolo in questione, il sogno diventa realtà. Molto si è detto e altrettanto si è scritto su The Elder Scrolls Online. Qui, sulle pagine di Game Republic, il mese scorso vi abbiamo raccontato con dovizia di particolari il comparto PVE del nuovo titolo targato Zenimax Online, ma questa volta, grazie anche all'intervento diretto di Paul Sage, direttore creativo del progetto, vogliamo svelarvi i segreti dietro le scelte fatte in merito a uno dei PVP più discussi degli ultimi anni.

Non ci sono dubbi sul fatto che Bethesda abbia ben ponderato la decisione di trasformare la saga di The Elder Scrolls in un multipalyer massivo online. Le epiche e solitarie avventure, che in questi la software house americana ha regalato ai giocatori, sono quanto di più lontano da un MMO.

Sono in molti i fan che hanno accolto con diffidenza la notizia ma, in tutti questi mesi Sage ha continuato a professare l'avvento di una rivoluzione. Oramai, il giorno del lancio sul mercato di The Elder Scrolls Online è vicino, sarà questa la volta buona per la nascita di un gioco capace di unire in modo omogeneo il singleplayer e il multiplayer?

> "Per me un buon gioco, PVP o PVE che sia, non è un titolo in cui ci sono una serie di ottime soluzioni e trovate geniali, ma è un prodotto all'interno del quale ogni singolo elemento, come la ruota di un ingranaggio, collabora con gli altri affinché tutto funzioni esattamente come vuole il giocatore"

È così che Sage apre la sua intervista, con una verità ampiamente condivisibile. All'interno del genere MMO c'è sempre stata una netta divisione tra queste due componenti, come se il profilo del giocatore a cui queste modalità sono indirizzate fosse diverso. Ultimamente però, si è manifestata la tendenza ad accantonare il single player puro a vantaggio di forme di gioco ibride, in cui la collaborazione è l'elemento attorno a cui si sviluppano le stesse meccaniche di gioco. Ma non è questo, il tipo di discorso che The Elder Scrolls Online vuole affrontare. Sage il suo gruppo hanno infatti lavorato affinché, all'interno del titolo Bethesda, le due componenti, PVP e PVE, coabitassero in perfetto equilibrio, pur mantenendo ciascuna la propria identità. Una scelta che potrebbe apparentemente sembrare in contrasto con i trend in atto, ma che invece si pone l'obiettivo di superare l'antico conflitto attraverso una formula alternativa. Come è stato possibile? Grazie al rispetto della tradizione di The Elder Scroll e a un sapiente utilizzo dei due capisaldi della saga: la narrazione e l'esplorazione.

C'era un volta un regno lontano lontano

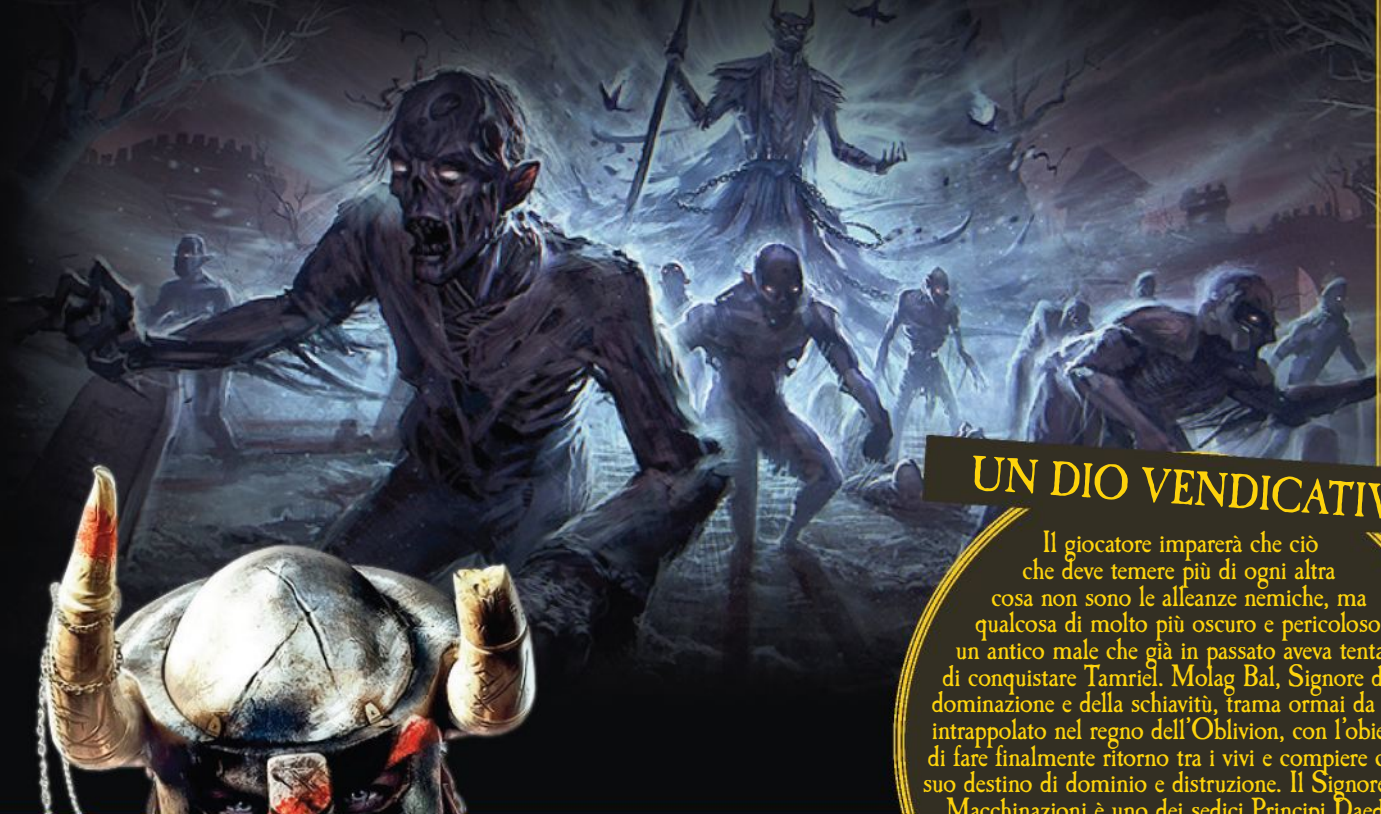
"Il nostro obiettivo, fin dal principio, è stato quello di permettere al giocatore di giocare nel modo che preferisce, ogni volta che si logga. Questo significa, ad esempio, dargli la possibilità di essere coinvolto in uno scontro con altri giocatori, mentre è impegnato a portare a termine una quest affidatagli da un PNG" afferma Sage. Il continente di Tamriel, qui per la prima volta esplorabile in tutte la sua grandezza, deve essere considerato, infatti, un vero e proprio luogo abitato, in parte da giocatori attivi e in parte da personaggi funzionali

La Daggerfall Covenant occupa i territori a nord est di Tamriel e riunisce sotto un unico vessillo, Bretoni, Redguard e Orchi. Di tutte le alleanze è quella più omogenea, perché comprende popoli dalle diverse abilità. I Bretoni sono noti per le loro competenze in fatto di magia, mentre i Reguard e gli Orchi sono grandi guerrieri, sebbene i primi molto più atletici e scaltri dei secondi.

L'Ebontheart Pact è, fra tutte, la più instabile delle alleanze. Ciascuno dei tre popoli di cui è composta è stato in lotta con gli altri fino all'arrivo della grande guerra. Sebbene sulla carta, le razze che lo compongono siano estremamente potenti, i fragili rapporti tra Nord, Elfi Scuri e Argoniani, impediscono al Patto di sfruttare al meglio la grande forza combattiva a disposizione.

Nessuna fazione sente di essere meritevole del trono più dell'Aldmeri Dominion. Gli Alti Elfi, discendenti diretti degli Aldmeri, si sono alleati con i popoli limitrofi, Elfi Silvani e Kajiit, con il solo scopo di riconquistare la Città Imperiale, oramai sotto il controllo di Molag Bal. La vera forza di questa alleanza risiede nella determinazione di elfi e felini di riappropriarsi del ruolo di guida da tempo perduto.

L'UNICO E SOLO IMPERATORE

Non è per nulla semplice essere eletto Imperatore in The Elder Scrolls Online. Il titolo viene assegnato in base a due elementi, in primis, l'alleanza di appartenenza che, per forza di cose, deve essere quella che in quel momento governa la capitale di Cyrodiil, e in secondo luogo i "punti alleanza" posseduti dal personaggio. Questi vengono conquistati non solo attraverso il combattimento, ma soprattutto grazie alla capacità del giocatore di fare squadra con i propri compagni. Una volta conquistato il trono, il personaggio ottiene un nuovo skill tree, fatto di abilità del tutto peculiari, che viene conservato per sempre, anche nel caso in cui ci fosse un cambio di regime.

UN DIO VENDICATIVO

Il giocatore imparerà che ciò che deve temere più di ogni altra cosa non sono le alleanze nemiche, ma qualcosa di molto più oscuro e pericoloso, un antico male che già in passato aveva tentato di conquistare Tamriel. Molag Bal, Signore della dominazione e della schiavitù, trama ormai da anni, intrappolato nel regno dell'Oblivion, con l'obiettivo di fare finalmente ritorno tra i vivi e compiere così il suo destino di dominio e distruzione. Il Signore delle Macchinazioni è uno dei sedici Principi Daedrici che abitano il piano astrale. Questi, spinti dal capriccio o dal loro interesse personale, hanno più volte interferito con le vite dei mortali e per questo sono noti a tutti i fan storici della saga.

Paul Sage, direttore creativo di The Elder Scrolls Online, è al lavoro sul progetto dal 2012

alla storia. Come accade anche in tutti gli altri capitoli della saga, la trama, per quanto semplice e lineare, non è un mero accessorio che fa da cornice all'esplorazione ma è anzi, il vero motore che spinge i giocatori all'interazione. L'obiettivo finale di ciascun utente di TESO è quello di salire sul trono di Cyrodiil in qualità di imperatore e governare così tutto il continente in nome di una delle tre alleanze. "I giocatori scoprono ben presto che la Alliance War rientra nel complesso piano del Signore delle Macchinazioni, Molag Bal", ci ricorda Paul Sage. Il Principe Daedrico in questione è, infatti, una delle divinità dell'Oblivion, e ambisce a dominare sull'intero continente con il suo esercito di creature demoniache.
Queste premesse narrative mostrano come l'obiettivo finale richieda molto più che lo sviluppo di un personaggio estremamente forte, ma anzi costringono il giocatore a creare solide alleanze e appartenere ad una gilda potente. Nella prima parte del gioco (fino al livello 50) i personaggi sono costretti a rimanere all'interno dei confini della propria fazione, in un ambiente virtuale dove il livello dello scontro, seppur sempre alto, è controllato. Qui infatti ciascuno potrà scegliere se giocare in solitaria, affrontare quest con l'aiuto di un proprio parti o ritagliarsi un ruolo all'interno di una gilda, e diventare così profondo conoscitore delle meccaniche di gioco che domineranno nella seconda fase. Solo a quel punto il giocatore può partire verso Cyrodiil, alla volta della Città Imperiale. Ed è qui, infine, che ci troveremo a combattere non solo i nostri nemici terreni (cioè i giocatori appartenenti alle altre fazioni), ma anche i mostri al soldo di Molag Bal, provenienti dall'Oblivion. Sage sembra certo del fatto che "il giusto equilibrio tra PVP e PVE sia nel poter dare la libertà al giocatore di scegliere entrambe le cose, creando un ambiente come Tamriel appunto che abbracci senza soluzione di continuità tutte le diverse modalità di gioco, dagli instance dungeon, alle quest in solitaria, fino ad arrivare alle grandi battaglie campali della Alliance War".

Tutta Questione di Classe

Per ottenere un risultato così complesso è evidente che il personaggio creato deve poter essere versatile e, come dice lo stesso Sage "capace di affrontare, con la stessa efficacia, sia situazioni PVP che PVE". In questa ottica svolge un ruolo fondamentale all'interno di TESO il sistema di classi e le relative skill. "Inizialmente avevamo ipotizzato un sistema di classi e abilità molto più simili a quelli presenti negli altri MMO. Una struttura piuttosto rigida, che vincolava il giocatore sulla base delle scelte fatte all'inizio del gioco, in un momento in cui egli, in realtà, non poteva sapere ancora come sarebbe andata avanti la sua avventura." Per lasciare al giocatore completa autonomia decisionale in merito al profilo di personaggio che vuole creare Zenimax Online ha infatti lavorato a lungo sugli skill tree e sul rapporto che questi hanno con le classi. Sage, infatti, afferma: "Abbiamo utilizzato come linea guida tre principi: flessibilità – la possibilità di cambiare strategia a seconda della situazione -, libertà di scelta – la possibilità di prendere decisioni che differenziano il giocatore dagli altri -, e dinamismo – grazie a cui è possibile aggiungere continuamente nuove skill -." Ciascuna classe è caratterizzata da un set di abilità univoco, costituito da tre o più "rami", a seconda della classe in oggetto. A sua volta, su ogni ramo le abilità sono organizzate in skill passive, sempre a disposizione del giocatore, e skill attive, che devono invece essere equipaggiate. Un'organizzazione che potrebbe sembrare complessa, ma che in realtà ha la capacità di adattarsi a qualsiasi stile di gioco. È evidente il grande lavoro di studio che c'è dietro all'architettura di sviluppo del personaggio ma, in soldoni, ciò che interessa ai giocatori, è come questo si traduca in

Tornano i Daedroth, vecchia conoscenza dei giocatori, già visti sia in Morrowind che in Oblivion

Vero motore della storia è Molag Bal, Signore della Macchinazioni, la divinità più pericolosa di tutto l'Oblivion

UNCINI NERI DALL'OBLIVION

I Dark Anchors svolgeranno un ruolo importantissimo all'interno di TESO. Questi sono in realtà portali circolari agganciati al suolo di Tamriel da enormi catene, che Molag Bal ha costruito per mettere in comunicazione il piano dell'Oblivion e la terra degli uomini. Appariranno in random nelle diverse regioni del continente e saranno sorvegliati da Guardiani Daedra, creature mostruose estremamente difficili da sconfiggere. Distruggere un Dark Anchor porterà al giocatore grandi ricompense, ma richiederà il sostegno di un nutrito party.

MAGO

Non si può aggiungere molto alla classe del Mago rispetto a quanto un giocatore di RPG non sappia già. Il Mago pratica ogni forma di stregoneria e conosce approfonditamente l'antica arte della negromanzia, che gli permette di evocare mostri leggendari dal piano dell'Oblivion. Non disprezza l'uso di armi a una mano. È la classe ideale per quei giocatori a cui piace alternare, in modo equilibrato, sessioni in PVP e sessioni in PVE.

DRAGONKNIGHT

Il Dragonknight è quello che tipicamente viene identificato nei giochi di ruolo come un tank, cioè un personaggio votato al combattimento corpo a corpo, con armi e armatura pesanti. Ha una particolare passione per gli incantesimi di distruzione, in particolare quelli di fuoco. Tra tutte le classi è quella più adatta ai giocatori solitari che, grazie alla sua grande forza fisica riescono a venire fuori anche dalle situazioni più complesse.

Tra le nuove abilità spicca il Fiery Grip, una frusta di fiamme che può essere usata per avvicinare i nemici lontani

Il giocatore potrà switchare tra la prima e la terza persona a seconda delle esigenze del momento

NIGHTBLADE

Il Nightblade è il tipico assassino silenzioso, che evita del tutto il combattimento a viso aperto in favore di un approccio stealth. Utilizza quasi sempre armi leggere e affilate, che gli permettono di muoversi nascosto nell'ombra e attaccare il nemico quando questi meno se lo aspetta. Ha una predilezione per arco e frecce. È il tipico combattente da party, il cui aiuto è fondamentale nei momenti in cui è richiesto un approccio strategico.

TEMPLARE

La più equilibrata tra le classi, quella del Templare: il classico guerriero medievale dotato di scudo, armatura pesante e spada. Il Templare conosce la magia ed è un ottimo compagno di party grazie alle sue doti di curatore. Nel momento del bisogno protegge i suoi alleati anche a costo della vita. Ideale per i giocatori che non vogliono specializzarsi eccessivamente e soprattutto per quelli molto propensi ai party e ai PVP.

esperienza di gioco. Abbiamo sperimentato, in effetti, nella press beta in PVP, che tutte le premesse fatte da Sage sono vere: in TESO è possibile adottare uno stile di combattimento non il linea con la propria classe e successivamente modificarlo a proprio piacimento, sulla base delle esperienze fatte nel corso del gioco. Questo significa che un mago non sarà costretto a utilizzare la magia, così come un tank non dovrà per forza combattere solo con armi a due mani. Allora abbiamo chiesto a Sage, perché non prendere la decisione drastica di eliminare del tutto le classi? La sua risposta è stata categorica: "In un MMO le differenze sono fondamentali. Chi sei, cosa fai, e soprattutto a quale gruppo appartieni: tutte cose che ti qualificano. Le classi, in questo senso, aiutano a definire l'identità del personaggio e il suo posto all'interno di una gilda. Una sorta di linea tratteggiata verso il futuro, sta al giocatore se seguirla oppure no".

QUANDO È IL GIOCATORE A DETTARE LE REGOLE

Con lo sviluppo di The Elder Scroll Online, Zenimax si è presa una grandissima responsabilità, ed è proprio per trovare la formula giusta che gli sviluppatori hanno deciso di affidarsi ad una lunga beta. Lo stesso Sage afferma che ogni singolo feedback proveniente della comunità in merito alle meccaniche di gioco, è stato preso in considerazione e analizzato scrupolosamente. Non è un caso che sono state molte le modifiche apportate, durante i mesi di testing, da Zenimax Online. Una di quelle più radicali, è relativa al sistema di crafitng. "All'inizio [il sistema] era implementato come un'attività social, da portare avanti con l'aiuto dei propri compagni di viaggio. L'idea era buona, almeno secondo noi, ma dal punto di vista pratico, troppo difficile da mettere in atto. I giocatori la trovavano scomoda, a livello individuale, e questo, non era in linea con il senso di libertà che volevamo trasmettere" spiega Sage. Stesso destino, quello subito dalla "finesse," un sistema di monitoraggio che permetteva al motore di gioco di valutare il comportamento del personaggio durante i combattimenti e tarare l'assegnazione dei punti EXP alle singole abilità non tanto sulla base del risultato, vittoria o sconfitta, quanto su quello della strategia utilizzata. La sensazione era quella che uno scontro vinto male, era equivalente a una sconfitta: nulla di più stressante per un giocatore. "Le persone non molto brave nel combattimento si sentivano letteralmente dei falliti. Ovviamente l'abbiamo rimosso. Noi prendiamo davvero sul serio la parola dei nostri giocatori."

THE FINAL CUT

La lunga chiacchierata con Paul Sage non ha fatto altro che accrescere in noi la curiosità su The Elder Scrolls Online. Di certo non sono sufficienti una manciata di ore di gioco, né tantomeno le parole del suo direttore creativo, a poter decretare il destino di un titolo che ambisce a rivoluzionare il concetto stesso di multiplayer massivo.
Chiedere oggi ai giocatori di investire una cifra mensile fissa, qualsiasi essa sia, è una scommessa che denota grande fiducia da parte di Zenimax Online. I cambiamenti degli ultimi tempi hanno reso i giocatori sempre meno disposti a spendere in un mercato, quello degli MMO, che ormai ha quasi interamente abbracciato il modello del free to play. E' in arrivo una rivoluzione? Probabilmente si, ma solo il tempo e le ore di gioco confermeranno la nostra opinione.

PreView

32 Wolfenstein: The New Order
34 Nosgoth
35 Murdered: Soul Suspect
36 World of Warcraft: Warlords of Draenor
38 La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor
40 Deep Down
42 Kingdom Come: Deliverance

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

VECCHIE NOVITÁ E NOVITÁ VECCHIE

Ci sono in mesi nei quali è difficile eccitarsi per il futuro. Come videogiocatori, beninteso. Io sono cresciuto tra pane, Nutella e capolavori targati id Software, 24 ore sul monitor del mio "agguerrito" IBM (serie PS/1, per omaggiare i nostalgici).
Eppure, dire che Wolfenstein: The New Order riesca a farmi sudare le mani nell'attesa sarebbe falso. Falso come urlare ai quattro venti che uno strip privato di Belen Rodriguez possa lasciare asettiche e indifferenti le "regioni meridionali" di Revolver Land! Ho assistito all'esplosione del fenomeno World of Warcraft dal vivo, ma non mi mangio le unghie tra uno screenshot (ritoccato) e l'altro di ogni nuova espansione. E ho avuto abbastanza Heavy Rain pochi anni addietro da non sentire la necessità di una versione edulcorata e paranormale dell'opera di Cage. Non così presto.
E neanche le meraviglie tecnologiche di Deep Down riescono a distogliere il mio sguardo dal ritorno del compagno di vita Snake e da qualche allegra, pura ora di sano sadomasochismo, gentilmente offerta dai maliziosi ragazzi di From Software.
È proprio vero, forse, che a volte non c'è niente di meglio che godersi appieno il presente. Intanto, però, lascio acceso un cero di buon auspicio per Whore of the Orient. Brendan McNamara (L.A. Noire) potrebbe essere l'unico capace di distogliere il mio sguardo dallo schermo, al momento. Guardando verso un orizzonte che sa già adesso di vera next-gen. Si, Doc, è tutta colpa tua. "Pensare quadrimensionalmente".
Bah. Magari un giorno capirò. Per adesso... pane, Nutella, Metal Gear e Game Republic. E benedetto sia il Signore dello Stealth.

VALERIO PASTORE

FORMATO: XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4, PC **ORIGINE:** USA **DEVELOPER:** MACHINEGAMES
PUBLISHER: BETHESDA **GENERE:** ACTION/RPG **USCITA:** 23 MAGGIO **GIOCATORI:** 1

Wolfenstein: The New Order

LA STORIA SI TINGE DI NERO E ROSSO SOTTO LE TENEBRE DEL REGIME NAZISTA

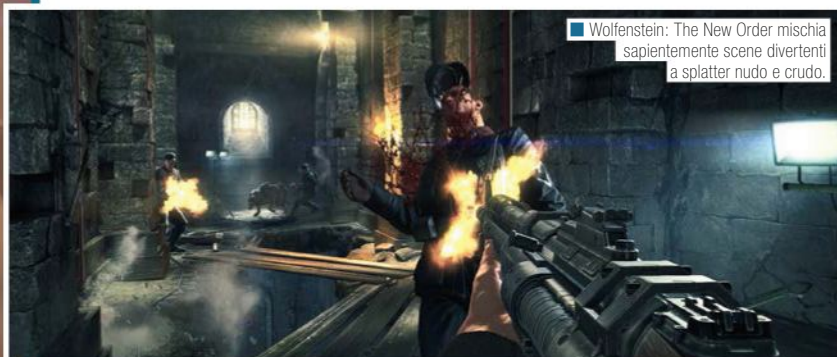
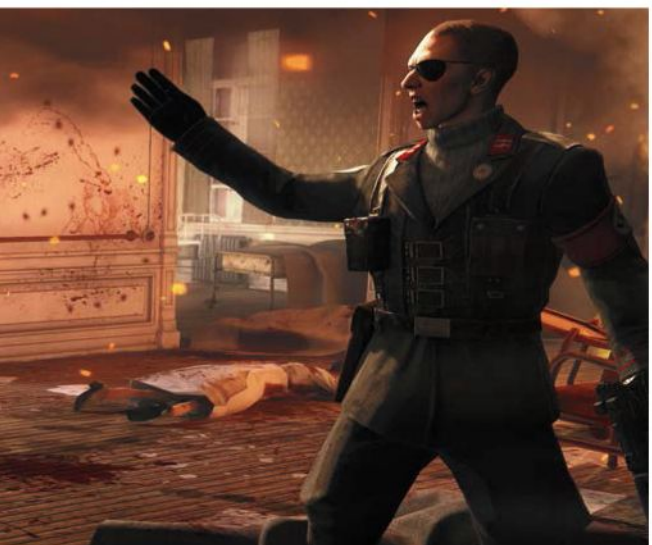
FORMULA
■ Riportare in vita una serie storica direttamente nella nuova generazione.

PROFILO DEL DEVELOPER

Bethesda

Fallout 3 Xbox 360, PS3, PC (2008)
The Elder Scrolls V: Skyrim Xbox 360, PS3, PC (2011)
Dishonored Xbox 360, PS3, PC (2012)

■ A giudicare da alcune location è evidente che la serie Metro ha lasciato il segno negli FPS.

Recentemente abbiamo avuto modo di testare con mano quanto atroce potesse essere l'esistenza umana, nel remoto caso in cui la Germania Nazista fosse uscita trionfante dallo scontro bellico della Seconda Guerra Mondiale. Recentemente abbiamo provato Wolfenstein: The New Order. Bethesda in un fruttuoso connubio con MachineGames, recupera un'IP storica, vera e propria pietra miliare degli sparatutto in prima persona, e la conduce per mano nella nuova generazione. Un tuffo in un passato distopico, a tratti ironico, quasi comico, in altri istanti estremamente drammatico. Il ritorno in pompa magna di Blazkowicz ha inizio con un lungo prologo. Il Capitano della resistenza riprende i sensi a bordo di un velivolo americano, giusto in tempo per scaraventarsi fuori dalla cabina di pilotaggio e dopo alcune concitate fasi action, mettere piede su una spiaggia presidiata dalle armate naziste.

Wolfenstein: The New Order mischia sapientemente scene divertenti a splatter nudo e crudo.

BETHESDA, IN UN FRUTTUOSO CONNUBIO CON MACHINEGAMES, RECUPERA UN'IP STORICA, VERA E PROPRIA PIETRA MILIARE DEGLI SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA, E LA CONDUCE PER MANO NELLA NUOVA GENERAZIONE

STRATEGA O TANKER?

MachineGames ha saputo adattarsi ai canoni moderni del genere e produrre un titolo davvero interessante sotto molteplici punti di vista. Uno su tutti la possibilità di scegliere la strategia da seguire durante il gioco, offrendo maggiore liberta all'utente. In Wolfenstein: The New Order sarà possibile infatti scegliere se lanciarsi a testa bassa e aprire il fuoco senza ritegno, oppure agire di soppiatto e operare in situazioni con un forte impronta Stealth. La prima opzione è indubbiamente molto più adrenalinica, ma la seconda permette di esplorare maggiormente lo scenario, davvero ricco e vasto, e scovare artefatti nascosti e postazioni di tiro migliori. Il cocktail messo in scena da Bethesda è un mix davvero frizzante e moderno capace di farsi apprezzare, sia che voi siate strateghi oppure tanker.

La storia è cambiata radicalmente. Gli anni '60 sono meno colorati di come ce li ricordavamo. Beatles chi?

Nei primi minuti di gioco è evidente come il team di sviluppo abbia tentato di fornire alla proprietà intellettuale una nuova linfa, molto più consona ai canoni di gioco moderni. Non stiamo parlando di un completo rinnego di ciò che fu in passato Wolfenstein, ma di un ottimo connubio che mescola i parametri dello sparatutto vecchia scuola con elementi action molto cinematografici e spettacolari. Ciò che ha contraddistinto gli FPS dagli anni '80 fino all'inizio del nuovo millennio sarà ancora presente in Wolfenstein: The New Order. Munizioni limitate, rispristino automatico dell'energia pressoché inesistente renderanno gloria allo spirito hardcore della vecchia scuola. D'altro canto gli innesti moderni attuati da MachineGames fanno sì che il titolo sia davvero adrenalinico e divertente da giocare. Graficamente notevole, sia nelle cut-scene sia in-game, Wolfenstein tocca l'apice del coinvolgimento nelle fasi di gioco accompagnate dalla colonna sonora, a mio dire davvero azzeccata, che porta in tavola sapori Tarantiniani che avvicinano il titolo a pellicole cult come Inglourious Basterds. Dopo aver ripulito la spiaggia e aver familiarizzato con i comandi (al momento del nostro hands on su PS4, Wolfenstein: The New Order non sfrutta le potenzialità offerte dal touchpad di Sony, ma il team di sviluppo potrebbe riservarci soprese per il futuro) Blazkowicz e un piccolo team di sopravvissuti risalgono un versante del castello che sovrasta la spiaggia rossa del sangue dei caduti. L'obiettivo della squadra è quello di trovare ed eliminare il Wilhelm Strasse, folle scienziato, noto anche sotto lo pseudonimo di Deathshead, artefice della ricerca tedesca dell'arma perfetta. Una sorta di Übermensch, un superuomo rinvigorito dalle prodezze tecnologiche dei tempi. Nello scenario originale di questa grande guerra, non stupisce la presenza di mech, cani robot e titani metallici tra le file delle armate naziste. Fatta breccia all›interno della fortezza, la situazione diviene rapidamente calda, portando Blazkowicz a perdere i sensi dopo una serie di sfortunati eventi. Al risveglio si para davanti agli occhi dell›americano uno spettacolo immondo. L'America è uscita sconfitta dal conflitto mondiale. Berlino ha raso al suolo New York, sperimentando per la prima volta in assoluto l'uso degli ordigni atomici. Londra è sotto il controllo nazista. Anche le scoperte scientifico-spaziali portano esclusivamente la firma del Partito Nazionalsocialista. Dalla Terra alla Luna tutto è sotto il controllo tedesco. In questo clima di terrore. Blazkowicz è l'ultima speranza, data ormai per morta, di riportare in auge la rivolta, la libertà. In un iperbolico viaggio verso Berlino capitale, l'ufficiale di origini polacche dovrà essere pronto ad imbracciare il fucile, anche due, e detronizzare la dittatura Hitleriana. Preparatevi a riscrivere la storia soldati.

LUCA DELLAPIAZZA

FORMATO: PC **ORIGINE:** USA **DEVELOPER:** PSYONIX **PUBLISHER:** SQUARE-ENIX
GENERE: ACTION **USCITA:** TBA **GIOCATORI:** MULTIPLAYER

Nosgoth

A VOLTE RITORNANO... MA NON COME VE LI SARESTE ASPETTATI

■ Concepito inizialmente come Spin Off della serie Legacy of Kain, Nosgoth si configura come un action game player versus player online.

PROFILO DEL DEVELOPER

Arc Sqaudron, iOS, Android (2012)
Whizzle, PC (2009)
Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars, PlayStation 3 (2008)

■ Gli Umani sono specialisti negli attacchi a distanza

■ Gli attacchi dei Vampiri prevedono l'impiego di molte tecniche corpo a corpo.

Dopo non averne avuto notizie per una decina di anni, la serie di Legacy of Kain torna sugli schermi dei videogiocatori, anche se in modo del tutto inaspettato. Facendo una brusca deviazione dal genere su cui era improntata la saga originale, Nosgoth lascia da parte la componente adventure per dedicarsi alla sola parte action in un PvP online. Esatto, se si escludono alcuni riferimenti all'universo da cui Nosgoth trae ispirazione, di Legacy of Kain così come lo hanno conosciuto i fan è rimasto ben poco. Il titolo (almeno per il momento) permetterà al giocatore di cimentarsi in due modalità: la prima, chiamata Deathmatch, prevede che le due fazioni si scontrino nel tentativo di ottenere il maggior numero di uccisioni alla fine della partita. La seconda, la modalità Siege, si basa sempre sulla rivalità tra le due squadre, ma offre un approccio di gioco potenzialmente più variegato. Gli Umani e Vampiri avranno compiti e obiettivi specifici, di conseguenza, anche il loro modo di fare punti sarà diversificato a seconda dei casi. Gli Umani, ad esempio, avranno il compito di conquistare e controllare alcuni punti di intesse della mappa di gioco, mentre i vampiri, dal canto loro saranno premiati ogniqualvolta riusciranno ad ostacolare con successo le azioni avversarie, anche, ma non necessariamente, uccidendolo. Una buona profondità di gioco sembra poter essere garantita anche dalle varie classi specializzate che compongono ciascuna fazione, in modo da non appiattire il tutto a una grande rissa tra i vicoletti. Le unità umane, ad esempio, saranno più portate per delle manovre tattiche a distanza, mentre i vampiri risulteranno più avvantaggiati nel combattimento corpo a corpo. Lasciando da parte il discorso fedeltà con i suoi predecessori spirituali, Nosgoth potrebbe risultare un titolo divertente da giocare e, forse anche dotato di una certa profondità. Se non altro, al momento appare molto bello da vedere.

ALICE BUSSONI

FORMATO: XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4, PC **ORIGINE:** USA **DEVELOPER:** AIRTIGHT GAMES **PUBLISHER:** SQUARE ENIX
GENERE: AVVENTURA/HORROR **USCITA:** GIUGNO 2014 **GIOCATORI:** 1

Murdered Soul Suspect

INVESTIGAZIONI SPIRITICHE

FORMULA

■ Un'avventura investigativa dai toni surreali da vivere attraverso innovative meccaniche di gioco.

PROFILO DEL DEVELOPER

Dark Void, Xbox 360, PS3, PC (2010)
Quantum Conundrum, Xbox 360, PS3, PC (2012)
Soul Fjord, Ouya (2014)

■ Anche se la natura cross-gen è chiaramente palese, graficamente il titolo sembra essere di buona fattura, con un'ottima modellazione poligonale e un buon uso dell'illuminazione e degli effetti speciali.

■ Murdered Soul Suspect sarà pubblicato su tutte le principali piattaforme da gioco casalinghe, compresa Xbox One, che precedentemente era stata tagliata fuori. L'unica a mancare è ancora una volta Wii U.

Tra i molti titoli in uscita nella prossima estate, Murdered Soul Suspect è uno dei giochi che aspettiamo con più curiosità. Di questa produzione in verità ne sappiamo ancora poco ma quello che è stato detto fino ad ora in merito alle sue meccaniche è bastato per riporci sopra grande fiducia. Prodotto dall'infaticabile Square Enix e sviluppato dai semisconosciuti ragazzi di Airtight Games, il titolo sarà un'avventura investigativa dalle forti tinte horror e sovrannaturali, caratterizzato dalla particolarità di impersonare il fantasma di un detective, tale Ronan O'Connor, impegnato con le indagini della propria morte. L'originalità del plot di Murdered Soul Suspect serve a mettere in moto una ghost story di indubbio fascino che ben si sposa con le peculiarità di un comparto ludico completamente virato verso l'esplorazione e il procedimento più riflessivo e ragionato, in cui ogni singolo oggetto sarà di estrema importanza durante le investigazioni. Il vero punto di forza di questo titolo, tuttavia, è insito proprio nella condizione stessa del protagonista: essendo un corpo etereo potremo entrare nei corpi delle persone, rivivere alcuni frammenti della loro vita e sbrogliare i vari intrecci del mistero Potremo inoltre esaminare i loro pensieri o addirittura indurli psicologicamente a rivelarci indizi preziosi. Tutto questo servirà a portarci verso un indizio piuttosto che un'altro e a proseguire nell'avventura avendo nuovo materiale per la risoluzione del caso. Se all'inizio giungere a una giusta deduzione sarà piuttosto facile pare che andando avanti nel gioco le cose appariranno sempre meno chiare e definite, con il rischio di perdere le tracce della pista. Le caratteristiche ludiche, insomma, attingono pedissequamente dalla ricca tradizione dei giochi polizieschi, con un immancabile ammiccamento ai più recenti successi del genere come il bellissimo L.A. Noir e alle classiche avventure grafiche degli anni '90, il che non può essere che di buon auspicio. Incrociamo le dita!

DAVIDE PANETTA

FORMATO: PC, MAC ORIGINE: USA DEVELOPER: ACTIVISION BLIZZARD PUBLISHER: BLIZZARD ENTERTAINMENT
GENERE: MMORPG USCITA: TBA GIOCATORI: TBA

World of Warcraft: Warlords of Draenor

ANTICHE BATTAGLIE ATTENDONO TRA ORDA E ALLEANZA

FORMULA ■ Quinta espansione di World of Warcraft, Warlords of Draenor ci riporta indietro di ben trent'anni, quando le terre conosciute avevano nome di Draenor.

PROFILO DEL DEVELOPER

ACTIVISION BLIZZARD

World of Warcraft, PC, Mac (2004)

World of Warcraft: The Burning Crusade, PC , Mac (2007)

World of Warcraft: Wrath of the Lich King, PC, Mac (2008)

■ Warlords of Draenor è ambientato nel passato dell'antica patria degli Orchi.

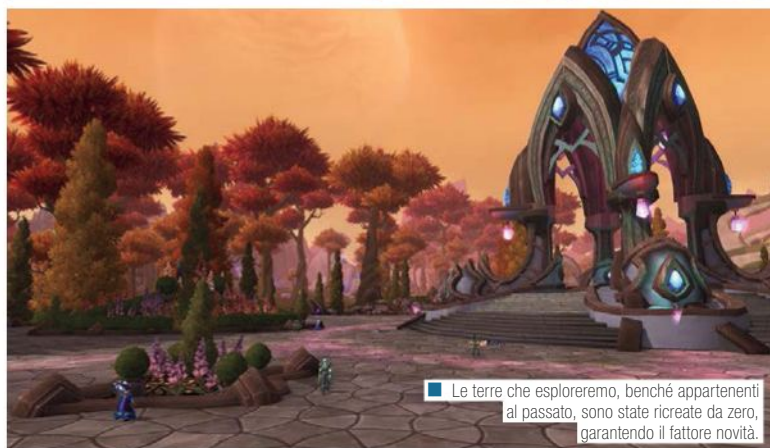
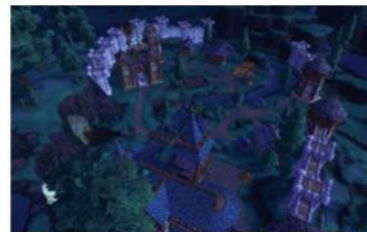
Si torna indietro, guerrieri. Il prossimo add-on di World of Warcraft ci proporrà come luogo ospite le terre di Draenor, e come contesto storico la sanguinosa guerra fra diverse tribù di orchi unite a formare la terribile Orda di Ferro e l'Alleanza, che si svolse con trent'anni di anticipo rispetto agli accadimenti narrati in Mists of Pandaria. Questo comporterà sicuramente che ci ritroveremo a marciare su regioni che già dovremmo conoscere, ma rimodellate e ben diverse da come le ricordiamo: ricreate cioè dal principio. Ciò offrirà al gamer addirittura sette regioni nuove da esplorare da zero, che si annunciano più estese e ricche di sorprese rispetto alle loro controparti del tempo presente. Niente mappe riciclate per noi, quindi: e non solo, questi territori saranno abitati da nuovi generi di creature ideate appositamente per questo salto indietro nel tempo. Parlando di creature, avviciniamoci alla trama di WoD:

■ Queste fiamme non fanno presagire nulla di buono...

L'ACQUISTO DELL'ESPANSIONE PERMETTERÀ AL GAMER DI FAR SALIRE IMMEDIATAMENTE UNO DEI PERSONAGGI DEL SUO PROFILO A SCELTA (OPPURE UNO APPENA CREATO) A LIVELLO 90, COSÌ DA POTER AFFRONTARE L'AVVENTURA FIN DA SUBITO

PIÚ FORTI, PIÚ BELLI, PIÚ PESANTI?

Warlords of Draenor offrirà una grafica che, pur mantenendo lo stile cartoonesco caro alla saga, sarà di molto migliore rispetto all'ultima espansione: utilizzo di migliaia di poligoni per ciascun personaggio, mimica facciale curata fin nei dettagli, ambientazioni ampie e ricche, che richiederanno però un livello hardware maggiore rispetto al passato. Ancora non si conoscono esattamente le specifiche, ma noi non crediamo che le migliore tecniche bastino a fare di WoD un gioco per pochi!

Qui abbiamo un esempio di come si può sviluppare una Guarnigione, rendendola, più che una fortezza, quasi un piccolo borgo.

Le terre che esploreremo, benché appartenenti al passato, sono state ricreate da zero, garantendo il fattore novità.

Garrosh, orco del clan dei Malogrido, riesce a evadere dalla prigione in cui è rinchiuso e, grazie all'aiuto di un personaggio in grado di influire sullo scorrere del tempo, torna ai tempi della guerra fra l'Orda di Ferro e l'Alleanza, per impedire agli orchi di vincolarsi all'obbedienza nei confronti del demone Kil'Jaeden, e organizzare un attacco in forze da sferrare invece nel presente, previa attraversamento di un nuovo varco temporale. Qui va subito fatta una precisazione: che voi decidiate di aiutare gli orchi o ostacolarli, sappiate che i fatti nel presente storico di Warcraft non subiranno variazioni: il developer ha affermato che un'eventuale vittoria degli orchi non stravolgerà la linea storica della saga, ma sarà da considerarsi come "universo parallelo". Ecco risolto il problema di un ipotetico un paradosso temporale. Parliamo ora di gameplay. Per quanto riguarda il menù delle statistiche, pare che diverse di queste verranno modificate, alcune addirittura rimosse e sostituite con altre voci i cui effetti si noterebbero direttamente sull'efficacia del personaggio in termini di maggiore rapidità o precisione. Peraltro, è stato confermato che l'acquisto dell'espansione permetterà al gamer di far salire immediatamente uno dei personaggi del suo profilo a scelta (oppure uno appena creato) a livello 90, così da poter affrontare l'avventura fin da subito, evitando all'utente sessioni preparatorie dispendiose in termini di tempo. Altra novità il miglioramento dell'inventario, che permetterà ad esempio di sapere a colpo d'occhio quale personaggio sta indossando quale pezzo di quale armatura, senza richiedere sforzi di memoria. Anche l'organizzazione degli oggetti raccolti sarà più gestibile, senza sovraccaricare le borse ed evitando di dover scegliere cosa scartare e cosa invece tenere. Segue l'abilità di crafting, che verrà resa più fluida, potendo creare oggetti utilizzando direttamente anche i materiali depositati nelle banche. Altra novità sarà la Guarnigione, ispirata alle Fattorie presenti in Pandaria: una zona che l'utente potrà costruire dove preferisce, e che diverrà man mano sempre più simile a una fortezza, permettendo di accumulare risorse e assoldare anche diversi PNG. Costoro, i Seguaci, torneranno utili in più modi, a esempio esercitando le proprie competenze per creare oggetti che il personaggio da noi scelto non potrebbe, perché con abilità differenti; altri ancora potranno essere mandati a svolgere varie missioni e, in caso di riuscita, far ritorno alla Guarnigione con una ricompensa. Più il livello degli abitanti della nostra piccola fortezza cresce, maggiore sarà il numero di missioni nuove, e maggiore anche la loro difficoltà. Anche le missioni cambieranno, partendo dalle classiche missioni quotidiane fino a quelle più strutturate e dinamiche, volte a spronare il giocatore a dimostrare il suo valore sul campo con relativi bonus finali. Molte dunque le novità per questo viaggio nelle antiche terre di Draenor, ivi compresi miglioramenti sia sul comparto grafico che su quello della gestione dei personaggi e degli inventari, la possibilità di creare e gestire una propria Guarnigione e la promessa di una trama curiosa: siete pronti a partire?

SONIA SUFFLICO

FORMATO: BOX ONE, PS4, XBOX 360, PS3, PC **ORIGINE:** USA **DEVELOPER:** MONOLITH PRODUCTIONS
PUBLISHER: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT **GENERE:** ACTION/RPG **USCITA:** TBA 2014 **GIOCATORI:** 1

La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor

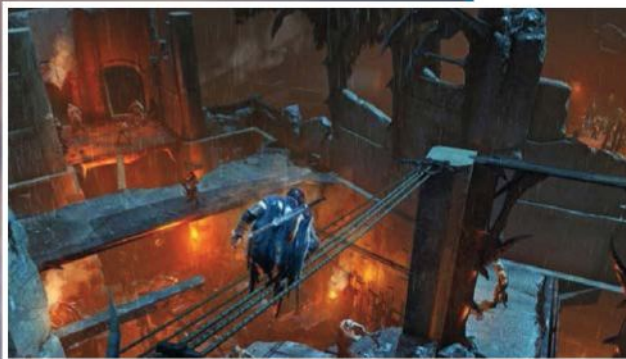
LA MORTE NON PUÓ FERMARE LA VENDETTA DI TALION

FORMULA ■ Un Action inedito ambientato nella Terra di Mezzo dove un Ranger riportato in vita desidera colmare la sua sete di vendetta.

PROFILO DEL DEVELOPER

F.E.A.R. PS3, Xbox 360, PC (2005)
Condemned 2: Xbox 360, PS3 (2008)
F.E.A.R. 2 Project Origin, PC, Xbox 360, PS3 (2009)

■ La Terra di Mezzo è un'ambientazione davvero vasta e in continuo movimento. Il mondo vive di vita propria. Anche ripercorrendo il gioco a ritroso nulla sarà come lo avete lasciato.

Quando si parla di videogiochi tratti dal Signore degli Anelli o dai romanzi di Tolkien in toto, si hanno sempre grandi aspettative. La nuova avventura sviluppata da Monolith Interactive narra le vicende di Talion, Ranger originario di Gondor, sfuggito al massacro dei suoi cari e risvegliato dall'eterno sonno da uno spirito misterioso. Assetato di vendetta, il Ranger non-morto parte affiancato dal Wraith che lo possiede, nel tentativo di purgare Sauron e il suo esercito, responsabile di aver messo a ferro e fuoco l'intero suo villaggio. La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor è un action adventure open world che incanta con i suoi paesaggi fiabeschi legati alla forte componente fantasy della serie ispiratrice. In questo mondo fantastico, Tailon avrà il duro incarico di assoldare un esercito di guerrieri per tentare la scalata verso Barad-dûr, la Torre Oscura dove risiede Sauron. Ma la strada verso la vendetta sarà tutt'altro che

Lo spettro misterioso che pervade il corpo di Talion conferisce al Ranger dei poteri speciali che possono migliorarne le abilità.

UN MIX DI GENERI

È difficile chiudere La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor in parametri prefissati. Tecnicamente il genere che più si avvicina al titolo sembra essere l'action adventure, ma è facile trovare in esso altre tipologie di gioco. Componenti RPG si trovano per esempio nella possibilità di potenziare l'equipaggiamento di Talion e nel sistema di leveling del protagonista e degli avversari. Altra componente che si fa notare (a dispetto del nome) è quella stealth. Basta vedere i movimenti del Ranger, per pensare senza troppa malizia, che forse tra i suoi antenati c'era un celebre assassino.

Il menù di selezione della missione mostra anche il bersaglio da abbattere.

DA QUANTO VISTO FINORA IL GIOCO SEMBRA DAVVERO PORTARE IN SCENA UNO SPETTACOLO MOZZAFIATO, CAPACE DI INCOLLARE I GIOCATORI AGLI SCHERMI DEI PROPRI TELEVISORI

facile. Il sistema di spawn dei nemici, chiamato Nemesis System, è in grado di generare avversari casuali sempre diversi. Inoltre ogni decisione presa dal giocatore sarà in grado di modificare sostanzialmente il corso dei fatti. Il risultato degli scontri con gli avversari andrà ad influire sulle future battaglie. Se per esempio un avversario rispedirà il Ranger dal luogo da cui proviene, sarà il nemico a guadagnare esperienza, divenendo così più forte e duro d'abbattere al prossimo incontro. Al contrario quando sarà il mostro di turno a soccombere verrà sostituito da un commilitone di rango superiore. Nonostante si tratti di un titolo fantasy, storicamente molto legati al genere RPG, l'ultima fatica di Warner è caratterizzata da un taglio decisamente più cinematografico. A rafforzare questa visione di gioco è la scelta del publisher di utilizzare il Free Flow System come motore per i combattimenti. Questo sistema già ben rodato nelle diverse avventure di Batman, conferisce al gioco una spettacolarità e una naturalezza nei movimenti senza pari. I combattimenti sono comunque stati implementati con abilità speciali in grado di regalare a Talion mosse uniche e devastanti che influiranno positivamente sulle capacità di attacco. Data la varietà di nemici che il guerriero di Gondor si troverà a combattere la software house ha pensato bene di premiare il giocatore con una serie di ricompense ad avversario abbattuto. Talion riceverà delle rune personalizzabili, affinché si adattino perfettamente al proprio stile di gioco. Ma non tutti gli incontri con Orchi e altre creature della Terra di Mezzo si concluderanno con spade e sangue. La vostra personalità e charme da morto vivente potrebbero far sfociare l'incontro/scontro in una collaborazione. O sarebbe meglio dire sottomissione. Il ranger potrà fare tesoro delle immonde creature inserite tra le sue schiere affinché esse si inseriscano tra le file di Sauron. Il team work con gli alleati permette nuove tattiche di gioco. Sarà possibile attuare diverse strategie per sconfiggere un Signore della Guerra. Alcuni Orchi e affini potranno infiltrarsi tra l'esercito nemico e dare man forte a Talion, corrodendo il malvagio con una guerra intestina. Nulla vieta però al giocatore di guidare le sue truppe ad un attacco diretto. Nonostante il gioco sia davvero appariscente e spicchi al di sopra della massa, in molti avranno notato la somiglianza con Assassins Creed. A comprovare questa teoria è un'uscita di Charles Randall, ex impiegato Ubisoft, il quale ha esternato la sua perplessità in merito. Seppure sembri che il codice sia stato bellamente copiato dal sistema di salti e movimenti degli assassini, anche Randall stesso non nasconde quanto La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor sia un titolo affascinante. E non possiamo dargli torto. Da quanto visto finora il gioco sembra davvero portare in scena uno spettacolo mozzafiato, capace di incollare i giocatori agli schermi dei propri televisori. Ora più che mai non vediamo l'ora di vivere la nostra avventura ne La Terra di Mezzo.

LUCA DELLAPIAZZA

FORMATO: PS4 ORIGINE: GIAPPONE DEVELOPER: CAPCOM ONLINE GAMES & SCE JAPAN STUDIO
PUBLISHER: CAPCOM GENERE: ACTION/ADVENTURE USCITA: TBA 2014 GIOCATORI: MULTIPLAYER

Deep Down

INDOSSATE LA CORAZZA E BRANDITE LE ARMI. VI ASPETTA UN'AVVENTURA MOZZAFIATO!

FORMULA ■ Capcom ci mostra la sua ultima fatica in alta definizione, un viaggio nell'oscurità più profonda tra Troll, Draghi e mostri d'ogni genere.

PROFILO DEL DEVELOPER CAPCOM

Devil May Cry, PS2 (2001)
Monster Hunter, PS2 (2004)
Dead Rising, Xbox 360 (2006)

■ Per sconfiggere le creature più pericolose del gioco dovrete necessariamente fare gioco di squadra.

Dopo averci fatto tirare la gola alla ormai vetusta presentazione di PlayStation 4, Capcom ha più volte rimandato l'appuntamento con gli scaffali digitali per Deep Down. Dopo mesi d'aspettative passati soltanto ad immaginare i dettagli del gioco, il titolo comincia a manifestarsi più concretamente mostrando poco alla volta, caratteristiche sempre più interessanti, che stanno facendo salire l'acquolina in bocca a tutti gli avventurieri appassionati di giochi di ruolo in tempo reale. La grafica di Deep Down è sicuramente uno dei punti forti del titolo della nuova generazione che, come dicono i vertici di Capcom, vuole rimarcare la sostanziale differenza tra lo spettacolo visivo offerto da PS4 da quanto visto sulle console della vecchia generazione. Forse la ricerca della perfezione nel campo visivo e la paura di incorrere in un altro fallimento per la società già a rischio, hanno portato Capcom a ritardare l'uscita del titolo, così da offrire ai giocatori la migliore

Splendida la fattura grafica delle varie creature che potrete incontrare nel vostro peregrinare!

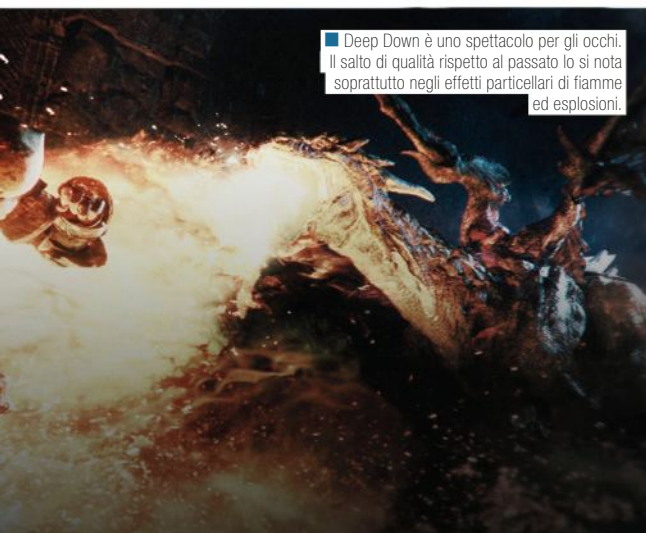
L'arsenale di Deep Down sembra davvero vasto, ma a volte non sarà sufficiente per combattere contro Draghi e compagnia. Sarà molto importante sfruttare a dovere ogni elemento presente in loco.

I mostri presenti nel gioco saranno davvero tosti da abbattere. Tuttavia collaborando a dovere con gli altri utenti sarà possibile eliminare anche l'ostacolo più mastodontico.

LA GRAFICA DI DEEP DOWN È SICURAMENTE UNO DEI PUNTI FORTI DEL TITOLO

IL BACKGROUND CHE NON TI ASPETTI

Per quanti di voi si aspettavano che Deep Down fosse un titolo ambientato in una lontana epoca appartenente a un classico universo fantasy, dobbiamo dire che contro ogni apparente aspettativa, il nuovo gioco di Capcom pone delle premesse narrative assai curiose. Siamo infatti nell'anno 2094, più precisamente a New York, e controlleremo il protagonista che grazie a un espediente non ancora meglio specificato dai dettagli sul gioco, potrà analizzare e "vivere" le memorie e il trascorso rivelato da manufatti e antichi oggetti.

Deep Down è uno spettacolo per gli occhi. Il salto di qualità rispetto al passato lo si nota soprattutto negli effetti particellari di fiamme ed esplosioni.

esperienza possibile. La versione presente al Tokyo Game Show permetteva agli utenti di scegliere due diversi personaggi giocabili, differenti in armature, armi e abilità speciali. Una volta scelto il malaugurato eroe, Deep Down vi porta nelle viscere della terra in un dungeon creato casualmente dal sistema, ricco di mostri come draghi e troll. Il passo avanti rispetto alla generazione passata si è notato soprattutto negli effetti particellari delle esplosioni e delle magie, rese davvero a meraviglia dal motore grafico Panta Rhei. Per quanto concerne il gameplay, Deep Down sembra il connubio tra Dark Soul e Monster Hunter. Il giocatore avrà a disposizione un vario arsenale capace di offendere il nemico con colpi forti ma lenti oppure sferrando una serie di attacchi veloci ma meno efficaci. Ad affiancare l'elenco delle armi vi sono vari tipi di armi secondarie e magie in grado di infliggere danni notevoli ai nemici. Oltre alla mera azione, il gioco è ricco anche di elementi di puzzle solving dove si dovranno superare trappole e convertirle a nostro favore. Capcom ha anche parlato di Deep Down come un titolo RPG, ma a dover di cronaca non sono molti gli aspetti del gioco che si convengono a un gioco di ruolo, se non la possibilità di scegliere il personaggio e le armature all'inizio della nostra avventura. Tirando le somme di quanto visto finora, Deep Down è un titolo sicuramente promettente, visivamente attraente e in grado di raccogliere un discreto successo tra i fan del genere. Per chi ha amato la saga Monster Hunter finirà probabilmente per apprezzare anche questo nuovo titolo per PS4. Difficile sbilanciarsi se Deep Down sia davvero il prodotto che risolleverà Capcom, ma sicuramente si tratta di un gioco promettente, abbastanza da incuriosirci e sicuramente, spingerci a provarlo una volta uscito. In fondo, la natura free to play del titolo, sarà senz'altro un grosso incentivo a dare una chance al nuovo gioco di Ono.

LUCA DELLAPIAZZA

FORMATO: PC, PS4, XBOX ONE **ORIGINE:** REPUBBLICA CECA **DEVELOPER:** WARHORSE STUDIOS
PUBLISHER: N.D. **GENERE:** ACTION/RPG **USCITA:** TBA 2015 **GIOCATORI:** 1

Kingdom Come: Deliverance

UN GIOCO DI RUOLO SENZA DRAGHI?! SI PUÒ FARE!

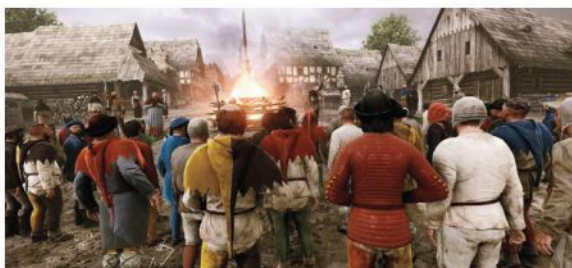
FORMULA ■ Un Action inedito ambientato nella Terra di Mezzo dove un Ranger riportato in vita desidera colmare la sua sete di vendetta.

PROFILO DEL DEVELOPER

Kingdom Come Deliverance
PC, PS4, Xbox One (2015)

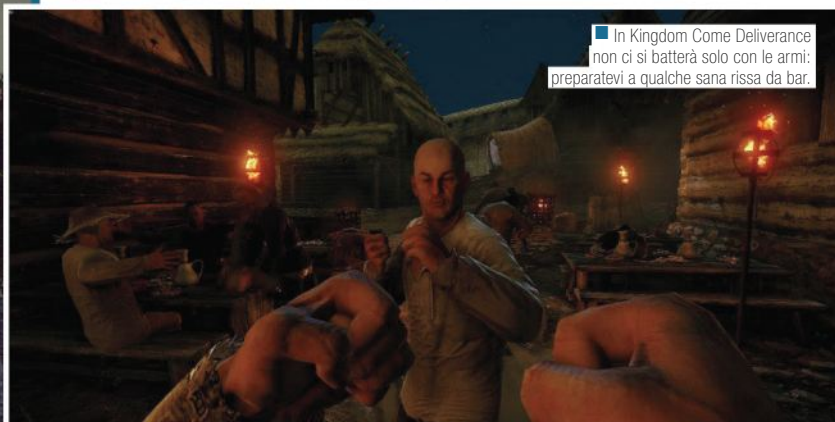
Il team di Warhorse, nonostante sia al suo primo lavoro, ha una particolarità: è tutto formato da ex-membri di moltissime case di sviluppo tripla A. Il curriculum dei singoli è quindi di tutto rispetto, e sembra esserci l'"artigianato" necessario alla creazione di un grande esordio.

■ Far parte della folla, tanto civile che militare, è un metodo sempreverde per aumentare l'empatia.

Il mondo videoludico ha riscoperto solo di recente la propria fame di RPG occidentali. Se infatti i giapponesi non hanno mai nascosto il proprio amore per questo genere, è solo un paio d'anni che in America ed Europa si è tornati a parlare di quei grandi giochi ambientati in contesti aperti, dove impersonare un eroe solitario che tenta la fortuna contro minacce gigantesche. Colpa di Skyrim? Anche, ma non solo. Spesso i progetti migliori crescono in sordina, ma al momento giusto sono in grado di mostrare tutte le proprie carte. Uno di questi è Kingdom Come: Deliverance, attualmente in sviluppo presso i Warhorse Studios. Questo sviluppatore, composto anche da ex-membri di grosse case, sta portando avanti un titolo che, dopo aver incassato anche il sostegno dei fan tramite Kickstarter, ha tutta l'ambizione per essere una produzione veramente di altissimo livello. Da quanto risulta dai pochi materiali diffusi,

Il combattimento sembra molto tecnico, vista la presenza della stamina, e la visuale in prima persona aiuta non poco l'immedesimazione.

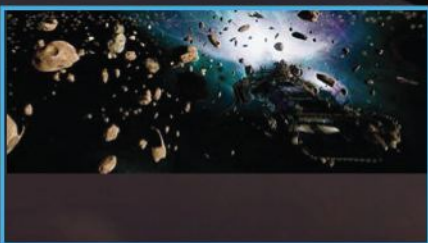
CASTELLI VERI

Se c'è una cosa di cui gli sviluppatori di Warhorse sembrano tendere è il realismo: le mappe, così come le strutture, sono tutte basati su riferimenti autentici dell'Europa del Quattrocento. Non è comunque chiaro se le vicende della trama principale del gioco ruoteranno attorno ad eventi storicamente accaduti, ma considerando l'attenzione al realismo, come supposizione non suona tanto inverosimile.

In Kingdom Come Deliverance non ci si batterà solo con le armi: preparatevi a qualche sana rissa da bar.

stiamo parlando di un action-RPG con visuale in prima persona ambientato nell'Europa medievale di inizio Quattrocento. Il nostro personaggio, pienamente personalizzabile grazie alla malleabilità del Cryengine, è un fabbro che riceve un'importante missione dal signore del castello, perfetto pretesto per spalancare al giocatore il mondo di gioco e le sue opportunità sandbox. La ricostruzione degli ambienti è già meticolosa, grazie ai riferimenti presi sulle rovine autentiche e la conformazione del terreno basata sulle mappe reali. La libertà di movimento viene preannunciata come totale sin da subito, e le attività possibili da intraprendere innumerevoli, coordinate da un sistema di crafting profondo e una gran numero di slot per equipaggiamento e vestiario, questi ultimi disponibili anche per tutti gli NPC. La sfida in questo senso sta nel rendere le attività pacifiche coinvolgenti tanto quanto il combattimento, che però non è stato messo da parte. Grazie ad un approfondito studio sia di teoria che di pratica, grazie anche all'aiuto di consulenti in scherma medievale e rievocatori specializzati nel periodo, in questo gioco tirare di lama è quanto mai realistico, dove un colpo andato a segno può davvero fare la differenza. Gli sviluppatori hanno inoltre assicurato della presenza di battaglie su larga scala. A questo riguardo non hanno comunque voluto rivelare molto, ma con un'impostazione del sistema di combattimento così filologicamente corretto è lecito pensare ad un abbandono totale delle velleità hack and slash. All'interno di queste battaglie saremo infatti un soldato tra tanti, che cerca di tenere la linea assieme ai suoi compagni e soprattutto combatte per sopravvivere. Questo, comunque, sarà vero per tutti solo all'inizio, visto che anche la possibilità degli assedi è contemplata e con essa anche una possibile estensione del potere decisionale. A seconda se stiamo perseguendo o subendo l'assalto, potremo infatti decidere cose come in quale momento effettuare l'attacco (giorno, notte e le possibili variazioni sul tema) oppure su quali tipi di difese concentrarci, senza ovviamente dimenticarci della presenza delle macchine da guerra e degli strumenti di assedio come le scale d'assalto. Alla luce di queste considerazioni potremmo dire quindi che il nostro personaggio avrà delle possibilità reali di giungere a dei vertici di comando, sempre fermo restando che saremo liberi di lasciar perdere l'arrampicata sociale e continuare a combattere con i piedi per terra, se è questo che ci compiace come utenti. Niente draghi quindi, ma mai come in questo caso non se ne sente la mancanza. Per quanto concerne il rilascio, non c'è ancora una data precisa, e si parla solo di un generico 2015. Gli stessi Warhorse non nascondono però l'intenzione di voler portare la propria creatura anche su PS4 e Xbox One.

ADRIANO DI MEDIO

FIGLI DELLE STELLE

a cura di **Giulio Pratola**

LAVORI MODULARI

Considerando la vastità di Star Citizen come progetto, nonché la grande quantità di stretch goal aggiunti a ogni traguardo passato dal finanziamento, lo sviluppo modulare è più che sensato. Il core gameplay del titolo avrà quattro pilastri centrali, intorno a cui si costruiranno tutte le feature approvate sino ad oggi. Essi sono:

HANGAR:

rilasciato il 29 Agosto scorso, questo pezzo di gameplay permette ai giocatori di ispezionare le navi acquistate supportando il team di sviluppo col finanziamento diretto. Al momento non si può fare altro che osservare i velivoli, salvo piccole interazioni, mentre l'obiettivo finale è quello di aggiungere un magazzino, un'area di equipaggiamento, un'area di testing delle armi e una serie di simulatori attraverso cui padroneggiare le meccaniche.

DOGFIGHT:

Previsto per il mese di Aprile 2014, questo modulo permetterà ai giocatori di far finalmente volare i caccia, in battaglie multiplayer sia competitive che contro l'intelligenza artificiale.

SOCIAL/PLANETSIDE:

questo modulo dovrebbe arrivare nel primo semestre dell'anno corrente, e comprenderà bar, negozi e ambienti social planetari, in cui fare amicizia con gli altri giocatori. Una volta rilasciato, questo troncone di Star Citizen permetterà all'utente di invitare gli amici nel proprio hangar, acquistare upgrade per le navi e vendere oggetti inutilizzati.

UNIVERSO PERSISTENTE:

Star Citizen punterà ad avere un universo persistente, in cui le azioni dei giocatori influenzeranno il corso degli eventi. Il modulo, probabilmente più importante di tutti, sarà disponibile a partire da fine 2014, prima della release completa prevista per l'anno successivo.

IL FINANZIAMENTO DELLO SVILUPPO SARÀ COMUNQUE POSSIBILE FINO AL LANCIO. CHIUNQUE SPENDA PIÙ DI $30 RICEVERÀ IL GIOCO COMPLETO, FINO A UN MASSIMO DI $275 CON CUI SI GODRÀ DI INNUMEREVOLI EXTRA (FRA CUI UNA PENNA USB A FORMA DI ASTRONAVE).

COME IN UN WORMHOLE

Chiunque sia stato un PC gamer negli ultimi venti anni, o abbia una certa passione per le simulazioni spaziali, non può non conoscere il nome di Chris Roberts, leggendario game designer a cui dobbiamo perle come: Wing Commander, Wing Commander: Privateer, Starlancer e Freelancer.
Dopo aver abbandonato Digital Anvil nel 2000, il creativo ha preso ben dodici anni di pausa passando alla produzione di blockbuster cinematografici in quel di Hollywood. È risaputo, infatti, che Roberts fosse interessato anche alla cinepresa, e in quel periodo ha partecipato al processo di lavorazione de "The Punisher", "Lord of War", "Punto di non ritorno" e "The Jacket".
Quando la scena indie ha raggiunto un certo livello di maturazione, abbracciando l'idea del crowd-funding come efficace mezzo di finanziamento, Chris Roberts è uscito allo scoperto con una nuova software house, Cloud Imperium Games, e un progetto inedito chiamato Star Citizen.
Si trattava di un grande ritorno, l'opera prima di un creativo impegnato da anni nella ricerca della miscela perfetta, in un genere che sta

SQUADRON 42

Come accennato in apertura, Star Citizen avrà sia una campagna singleplayer che un multiplayer mode. Sebbene il gioco punti molto a offrire un universo persistente fruibile online, sarà comunque presente una modalità giocabile totalmente offline, con eventuale cooperativa drop-in/drop-out. Il modulo per giocatore singolo si chiamerà Squadron 42. Nonostante abbiano due nomi differenti, le modalità utilizzeranno lo stesso universo per le proprie meccaniche. La natura della quest principale non è ancora chiara, ma Squadron 42 è il nome di una leggendaria unità di volontari assegnata alla UEES Paul Steed della seconda flotta della marina UEE. Arruolarsi in questo corpo è uno dei modi per ottenere la tanto agognata cittadinanza, nonché un modo sicuro per finire nelle zone di guerra più calde della galassia. L'avanzamento dovrebbe offrire una vera "Wing Commander Experience" con missioni lineari, mentre l'esplorazione open-world si aprirà durante i turni di riposo dalla vita militare.

Business Model

Star Citizen avrà molti elementi da MMO, mentre il business model ricalcherà quello di Guild Wars 2. Comprerete il gioco finale per 49 euro, potendo poi acquistare crediti dallo store in-game con soldi reali, senza abbonamenti aggiuntivi. Niente paura, ci sarà un limite massimo per evitare il pay-to-win.

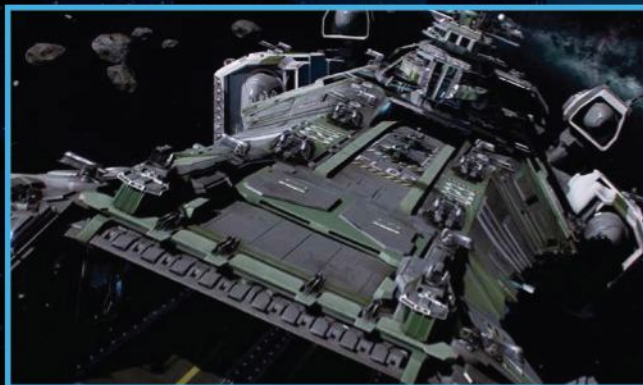
Grosse navi in avaria si potranno abbordare e conquistare a colpi di fucile.

Le sensazioni da cabina puntano al massimo realismo, con un "Wing Commander" feeling non indifferente.

A piedi!

Come avrete intuito, Star Citizen non offrirà solo esplorazioni in navicella, ma anche un sistema di navigazione in terza persona. Con esso potrete abbordare navi nemiche e combattere al loro interno, oppure visitare strutture terrestri e stazioni spaziali.

ESPLORAZIONE

Come ci si può aspettare da un titolo di queste dimensioni, l'esplorazione sarà al centro dell'esperienza offerta da Star Citizen. In realtà è più corretto dire che sarà una delle eventualità, data la varietà di carriere possibili, ma scoprire ciò che l'universo ha da offrire potrebbe portare via una grande porzione di tempo. Nella build finale, infatti, si mirerà ad aggiornare la mappa stellare ogni due settimane, aggiungendo nuovi sistemi e pianeti visitabili. Il viaggio sarà effettuabile attraverso gate interstellari, ma spetterà ai giocatori scoprirne le rotte. Potrebbe succedere, per esempio, di ritrovarvi in una zona non esplorata di spazio; a quel punto starebbe a voi la decisione di "vendere" sul mercato galattico la posizione del nuovo sistema, che nel frattempo avrà preso il nome del vostro personaggio. Col tempo, il team punta a implementare anche un sistema di esplorazione planetaria, grazie ad ambienti generati proceduralmente. Si aprirebbero così carriere come "archeologia", con cui cercare e trovare punti e oggetti interessanti sulla superficie di mondi sconosciuti. Le dimensioni saranno imponenti - basti pensare che una delle capital ship mostrate aveva un ponte da un chilometro - e le opportunità anche.

Le grandi capital ship resteranno in maniera persistente nell'universo, anche quando sarete offline, fornendo persino riparo ai vostri amici.

RAZZE

Com' è giusto in una simulazione spaziale, gli umani non saranno l'unica specie a solcare i mari dell'universo di Star Citizen. Le altre razze comprendono i: Vanduul, Xi'An, Banu, Tevarin e Kr'Thak. Ognuna delle aree abitate da questi alieni sarà facilmente riconoscibile, non solo per variazione dello stile architettonico, ma anche perché il design delle navi nell'area cambierà radicalmente.

trovando nuova linfa grazie a un mercato sempre più libero e indipendente; Roberts avrebbe finalmente avuto i mezzi per costruire una simulazione spaziale capace di fare tutto ciò che la tecnologia impediva ai tempi di Wing Commander.
Il 10 Ottobre 2012, quindi, la software house pubblicò sul sito ufficiale del titolo una campagna di raccolta fondi privata, che, accompagnata dal diffondersi della notizia, provocò un downtime del server, a causa del traffico, di svariate ore. La pubblicazione sulla piattaforma Kickstarter avvenne poco dopo, e in un mese Cloud Imperium disponeva già di $2.134.000.

La raccolta non si è mai più fermata, e a oggi Star Citizen è ufficialmente diventato il primo prodotto AAA totalmente indipendente, potendo contare su un capitale che sfiora i $40 milioni, il bottino più ricco mai raccolto nella storia del crowd-funding.
A ogni traguardo raggiunto, Roberts aggiunge nuove feature nel prodotto finale, ed è notizia recente che a $42 milioni verrà assunto un secondo team di sviluppatori, al quale sarà affidato il compito di creare un motore di generazione procedurale dei terreni per l'esplorazione dei pianeti.

Economia

L'economia di Star Citizen sarà, ovviamente, dinamica. I giocatori potranno vendere e comprare ogni tipo di risorsa dal mercato galattico, mentre i più facoltosi avranno modo di costruire industrie nei sistemi adatti. Ogni fabbrica alla ricerca di materiali, genererà automaticamente una missione di richiesta a cui potrebbe prendere parte sia un NPC che un giocatore. Qualora gli utenti o il server fallissero nel soddisfare le richieste dell'azienda, l'intero settore subirebbe un'impennata di costi, dovuta alla mancanza del prodotto in questione nell'area influenzata dalla fabbrica. Ci sarà, quindi, un reale sistema di domanda e offerta, comprensivo di reperimento di materie prime e logistica. Il "crafting" sarà alla base dello scambio.

Subire un colpo sbagliato potrebbe minare la vostra capacità di manovra, lasciandovi alla mercé del nemico. Morire significherà trasferire i propri beni a un nuovo pilota, sempre che non riusciate a fuggire eiettandovi in anticipo.

Chris Roberts è stato chiaro, nonostante l'universo di gioco dovrà essere accessibile a tutti, Star Citizen offrirà il massimo grado di realismo in termini di fisica e immersività, in modo da coinvolgervi pienamente nell'esperienza. Sarà così che, per esempio, le navi più piccole ruoteranno su un asse centrale a 360° in ogni direzione, e controllerete effettivamente la spinta dei motori e non l'andamento della nave in toto. Ogni tasto premuto sulla tastiera genererà un'animazione corrispondente nella cabina di pilotaggio, mentre lo scafo del velivolo, a prescindere dalle dimensioni, reagirà ai colpi producendo danni conseguenti. Questo significa che se un nemico vi colpisse il motore rimarreste fermi alla deriva, diventando facile preda per lo sciacallo di turno, e così anche con propulsori laterali, armi e modulo di comando.

Ovviamente potrete anche esplorare gli interni di ogni velivolo esistente, trovano missioni e agganci in quelli più grandi.

Il modulo Hangar è solo il primo passo della realizzazione di Star Citizen, che, comunque, resterà in perenne sviluppo anche dopo il lancio.

LUCE VERDE E SISTEMI ONLINE

Più passano i giorni, più Star Citizen diventa complesso, e così anche il compito di chi deve far capire di cosa si tratti effettivamente il gioco. Partiamo per gradi, quindi, cominciando col dirvi che allo stadio finale l'opera arriverà corredata di comparto multiplayer e singleplayer.

A prescindere dalla modalità, gli eventi si dipaneranno in una Via Lattea del trentesimo secolo, ed avranno come fulcro lo United Empire of Earth (Impero Unito Terrestre Ndr). Nonostante l'epoca avanzata, molti degli elementi narrativi saranno fortemente ispirati all'Impero Romano, e la "cittadinanza", da cui il nome, sarà uno dei temi centrali del vostro viaggio.

Nessun vincolo però, perché dall'inizio l'approccio open-world sarà attivo e potrete decidere se essere un militare, un pirata, un industriale, un archeologo, un esploratore o un mercante, come da tradizione di genere, senza alcun bottone da cliccare o classe da scegliere.

Data l'imponenza della vision di Chris Roberts, il team californiano ha deciso che il gioco verrà sviluppato e rilasciato in moduli, i quali saranno poi aggiornati con tutte le migliorie del caso, finché non sarà possibile creare un'unica rete di funzionalità che andranno a comporre lentamente l'opera fino al rilascio previsto nel 2015. Prendendo spunto da questo modus operandi, anche noi abbiamo diviso gli aspetti interessanti di Star Citizen in box, così da puntare i riflettori su ciò che davvero attira del ritorno di Chris Roberts. Buona lettura.

TUTTO RESTA

Come accennato, l'universo di gioco punta a essere persistente. I giocatori potranno organizzare gruppi con cui condurre le proprie guerre, o affari che siano. Crescendo in ricchezza, un giocatore potrebbe tranquillamente costruire la propria stazione spaziale, la quale rimarrebbe online anche alla disconnessione. Lo stesso varrà per le navi madre più grandi e potenti, le quali saranno persino in grado di fungere da portaerei per i caccia dei vostri amici, mentre velivoli più piccoli avranno comunque varie mansioni affidabili ai compagni (come l'uso delle torrette Ndr).

Nell'esperienza

Come dichiarato da Chris Roberts, la versione finale del gioco avrà pieno supporto per Oculus Rift. Cloud Imperium crede fermamente nello sviluppo per PC, e il creativo ha più volte affermato di odiare l'industria per il comportamento ingiusto tenuto nei confronti di questa piattaforma.

inFAMOUS SECOND SON™

Le due facce dell'EROE

a cura di Stefano Messina

Essere o non essere il giustiziere di cui tutti avevano bisogno?

Mancano pochissimi giorni all'uscita di inFamous Second Son, l'esclusiva per PlayStation 4 di Sucker Punch che fin dal giorno del suo annuncio è riuscita a concentrare su di sé l'attenzione della critica e, soprattutto, dell'utenza. Tale interesse non ha fatto altro che aumentare nel corso dei mesi, dal momento che il terzo capitolo della serie nata nel 2009 su PlayStation 3 ha in più occasioni mostrato l'intenzione di volersi porre come la prima vera esperienza next-gen di questa generazione di console. Nuova città, nuovo protagonista e, ovviamente, nuovi poteri. Sulla base di questi tre elementi, Sucker Punch ha approfittato del cambio generazionale per rinnovare la sua proprietà intellettuale dal punto di vista narrativo e ludico, cercando di attirare a sé anche i fan meno accaniti del franchise. In attesa di scoprire se la software house riuscirà a incanalare nel modo giusto la potenza della console, facciamo un ripasso delle novità introdotte da questo terzo episodio.

EROI MA NON TROPPO

DELSIN

Il protagonista di inFamous Second Son è Delsin Rowe. Con un carattere diametralmente opposto a quello del tenebroso Cole MacGrath, questo ragazzo di 24 anni rappresenta quello che può essere definito uno “spirito libero” e manifesta la propria creatività decorando con i suoi graffiti i muri di Seattle. Dopo aver scoperto di essere un Conduit, ovvero una creatura dotata di superpoteri, la sua vita cambierà radicalmente, in quanto diverrà all’istante uno dei principali bersagli del DUP (Department of Unified Protection).

REGGIE

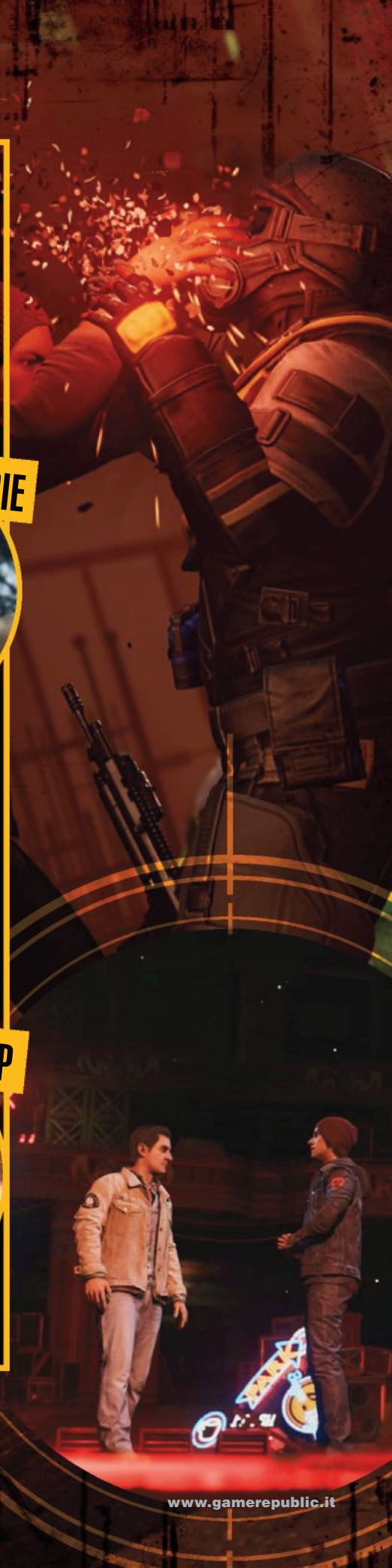
L’agente di polizia Reggie Rowe è il fratello di Delsin. Quale membro delle forze dell’ordine, Reggie non nutre una particolare simpatia verso i Conduit e neanche verso suo fratello, che continua a trasgredire la legge imbrattando i palazzi con i suoi disegni. La scoperta della vera natura di Delsin porterà Reggie a dover vigilare in modo sempre più costante sulle attività del fratello, che cercherà sempre di riportare sulla retta via.

FETCH

Il protagonista di inFamous Second Son è Delsin Rowe. Con un carattere diametralmente opposto a quello del tenebroso Cole MacGrath, questo ragazzo di 24 anni rappresenta quello che può essere definito uno “spirito libero” e manifesta la propria creatività decorando con i suoi graffiti i muri di Seattle. Dopo aver scoperto di essere un Conduit, ovvero una creatura dotata di superpoteri, la sua vita cambierà radicalmente, in quanto diverrà all’istante uno dei principali bersagli del DUP (Department of Unified Protection).

IL DUP

Il Department of Unified Protection è l’ente governativo che si occupa di eliminare i Bio-terroristi, termine con cui quest’agenzia si riferisce ai Conduit. Il suo scopo è quello di evitare che si ripetano gli eventi che sette anni prima hanno sconvolto le città di Empire City e New Marais. I soldati del DUP sono attrezzati con un equipaggiamento avanzato, composto da armi e protezioni all’avanguardia con cui poter contrastare in modo efficace i poteri dei Conduit. Per raggiungere il suo obiettivo, il DUP si serve inoltre dell’attività di agenti dotati di abilità speciali, come quella di teletrasportarsi o di ergersi dal suolo su blocchi di terra volanti.

Non ci vorrà molto prima che Delsin veda un’amica in Fetch e sarà subito pronto a difenderla dalle accuse di suo fratello Reggie, suscitando così il suo disappunto.

UNA GRAFICA CHE LASCIA IL SEGNO

Uno degli aspetti che ha maggiormente impressionato il pubblico è stato sicuramente il comparto tecnico del titolo, in grado di garantire una resa visiva inimmaginabile sulla precedente generazione di console, soprattutto se si considera la natura sandbox del gioco. La potenza della next-gen si esprime quindi attraverso un abbondante utilizzo del motion-capture, un'illuminazione più realistica, texture con risoluzioni particolarmente elevate, effetti particellari mai visti prima su console e, ultima ma non per importanza, una distruttibilità degli ambienti ancor più profonda, che ci permetterà di lasciare dei segni indelebili all'interno della città. Durante gli scontri potremo quindi trarre vantaggio anche dall'ambiente circostante, facendo crollare intere strutture sopra i nemici, dando fuoco a oggetti esplosivi o smantellando le protezioni degli avversari.

La Seattle ricreata all'interno del gioco è in grado di offrire scorci di grande impatto visivo, merito soprattutto dei rinnovati effetti di illuminazione.

Proprio come i Conduit, alcuni soldati del DUP sono in possesso di abilità speciali che li rendono degli avversari decisamente da non sottovalutare.

LA CITTÀ DELLA PIOGGIA

Le vicende narrate da Second Son prendono vita nella città di Seattle. Con questa nuova iterazione Sucker Punch ha voluto dare uno stop alla creazione di città fittizie come Empire City e New Marais: per la prima volta nella serie, i fatti narrati si svolgono in una città reale, che è stata interamente realizzata basandosi su osservazioni fatte dal vivo e adattata in base alle scelte di level design degli sviluppatori. Percorrendo le reinventate strade di Seattle sarà dunque possibile imbattersi in alcuni dei luoghi caratteristici della città, come l'Elephant Super Car Wash, il Crocodile, il Science Center e molti altri. Particolare cura è stata inoltre riposta nella riproduzione degli agenti atmosferici tipici di Seattle, città famosa soprattutto per la continua presenza di nebbia e pioggia. Al termine di un temporale sarà quindi possibile vedere il sole riflettersi sulle scie di umidità presenti sugli edifici o nelle pozzanghere che coprono le strade della città, che sarà interamente percorsa da raggi di luce abbagliante.

Utilizzando il potere del Fumo, Delsin potrà librarsi in aria generando delle lunghe code di fuoco, mentre con il potere del Neon potrà volare rilasciando lunghe scie di luce.

IL FUMO UCCIDE, IL NEON... PURE

Sui poteri di Delsin gli sviluppatori hanno saggiamente preferito non rivelare troppo, al fine di non rovinare l'effetto sorpresa. Le abilità sinora mostrate sono infatti solo quelle del Fumo e del Neon che, in verità, presentano caratteristiche molto simili tra loro. Entrambi questi poteri consentono a Delsin di smaterializzarsi per spostarsi rapidamente da un punto all'altro dello scenario, oppure di scalare i palazzi a velocità elevatissime. Il protagonista potrà inoltre effettuare diversi tipi di attacco, come lanciare granate di fuoco (o di luce), sparare veloci colpi a distanza e utilizzare la propria catena per eseguire letali mosse corpo a corpo. Con il potere del Fumo la catena si trasformerà in un'incandescente frusta infuocata, mentre con il Neon diventerà una sorta di spada lucente. A distinguere ogni potere vi è poi la presenza di un cinematografico attacco finale, che consente a Delsin di distruggere tutto quello che si trova nelle sue vicinanze.

Ciascun potere metterà a disposizione un potentissimo attacco finale che si svolgerà in modo estremamente cinematografico.

Reggie farà sempre di tutto per condurre Delsin sulla retta via, cercando di rappresentare per lui una figura paterna.

QUEL CHE È MIO, È TUO

Uno degli aspetti che diversi giocatori non avevano particolarmente apprezzato dei precedenti inFamous era lo sviluppo monotematico dei poteri di Cole, che si basavano prevalentemente sull'elemento elettrico. Andando incontro alle esigenze degli utenti, Sucker Punch ha munito Delsin della capacità di assorbire i poteri degli altri Conduit, assicurando così una certa varietà all'interno dell'esperienza di gioco. Una volta sbloccati i nuovi poteri, basterà quindi un tocco sul touchpad per passare rapidamente da un'abilità all'altra, assorbendo i corrispettivi elementi dagli oggetti circostanti, come macchine distrutte o insegne luminose. Rimane ancora da vedere se anche in questo capitolo sarà presente una suddivisione "karmica" dei poteri, ovvero una differenziazione di questi ultimi in base alla propria condotta morale.

NEL BENE E NEL MALE

Anche in questo capitolo fanno ritorno le tanto apprezzate scelte morali, da sempre marchio di fabbrica della serie. Ciò significa che l'utente giocherà un ruolo attivo nello svolgimento degli eventi, che lo porranno spesso di fronte alla possibilità di scegliere tra una via buona e una cattiva di agire. Gli sviluppatori hanno assicurato che ciascuna opzione avrà forti ripercussioni sulla trama e che in base all'allineamento morale scelto vedremo modificarsi drasticamente sia la personalità di Delsin che quella delle persone a lui accanto. Il dualismo bene/male si manifesterà anche durante gli scontri, al termine dei quali potremo decidere se sottomettere un nemico oppure se giustiziarlo, incrementando rispettivamente i punti del Karma buono o di quello cattivo.

Nonostante il suo animo buono, Fetch ha modi di agire piuttosto bruschi e impulsivi e spetterà a Delsin decidere se assecondarli o meno.

LIBERI DI AGIRE

Riallacciandosi all'impostazione tipica della serie, l'esperienza di gioco di inFamous Second Son si snoda lungo un'alternanza di missioni primarie e secondarie, che potranno essere affrontate dal giocatore in qualsiasi momento , lasciandogli il tempo di poter esplorare liberamente la città. Come già detto, la propria moralità avrà un forte impatto sulla trama e, di conseguenza, anche sulle modalità di svolgimento di alcune missioni, che presenteranno obiettivi di finalità diverse. L'elemento varietà dovrebbe essere garantito anche dalla presenza di diverse categorie di missioni che proporranno differenti tipi di approccio. Nel corso dell'avventura verranno quindi assegnati incarichi che prevederanno di eliminare orde di nemici, inseguire persone, cercare oggetti e risorse in città e altro ancora.

Review

56 Thief
60 Lightning Returns: Final Fantasy XIII
62 Castlevania: Lords of Shadow 2
64 Dark Souls II
66 Donkey Kong Country: Tropical Freeze
68 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
69 The Walking Dead Season 2 Episode 2: A House Divided
70 South Park: Il Bastone della Verità
72 Fable Anniversary
73 The LEGO Movie Videogame
74 The Wolf Among Us Episode 2: Smoke and Mirrors
75 Outlast – PS4
76 Inazuma Eleven 3: Ogre all'attacco!
77 The Last of Us: Left Behind

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

GLI AVANZI DI IERI

L'alba di una nuova generazione sembra già una cosa vecchia. Eppure, gli effetti tardano a manifestarsi. Guardate i giochi recensiti questo mese: appartengono quasi tutti alla precedente generazione, e tra questi solo Thief è cross-gen, peraltro con una versione next-gen nemmeno troppo impressionante. Non era mai successo, prima d'ora, che una generazione si manifestasse solo a metà. A oggi, è davvero mancato il gioco in grado di farci gridare "diavolo, sì, è questo il futuro". Il classico effetto che tutti abbiamo provato a un certo punto della nostra vita con Super Mario 64 o con Halo, per intenderci. L'atteggiamento di rimanere ancorati alla vecchia generazione rischia di indurre alla pigrizia gli sviluppatori, danneggiando l'intero settore. Nulla da dire sulla qualità di queste ultime produzioni, ma risulta evidente che, fisiologicamente, la generazione passata ha ormai detto tutto quello che poteva dire. Enric Alvarez, director di Castlevania: Lords of Shadow 2, ha risposto amareggiato alle recensioni negative rivolte al suo gioco, rivendicando che si tratta di un gioco dalla qualità molto alta. Noi siamo con lui, perché il gioco l'abbiamo premiato e non ha nulla davvero che non funzioni. Ed è divertente. Ma, allo stesso tempo, questo non ci basta più. Castlevania: Lords of Shadow 2 è il picco a cui può aspirare un gioco per 360 e PS3, ma proprio per questo ne mette in luce tutti i limiti. Insomma, quella generazione ci va stretta, ormai. Bisogna inventare nuovi modi di giocare, sperimentare, anche sbagliare se necessario. Questo non succederà, però, finché gli sviluppatori avranno la comoda alibi di una cross-gen. Basta con le convenzioni trite e ritrite, vogliamo il nuovo. E finché non arriverà, gli sviluppatori si meriteranno gli sberleffi degli irriverenti protagonisti di South Park.

GUGLIELMO DE GREGORI

FORMATO: PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE ORIGINE: CANADA PUBLISHER: SQUARE-ENIX DEVELOPER: EIDOS MONTRÉAL MULTIPLAYER: NO

Testo: RAFFAELE GIASI

Thief

ALLE ORIGINI DELLA FURTIVITÀ

Schiacciando il secondo dorsale sinistro si attiverà la **corsa dinamica**, nello stile di titoli come Assassin's Creed. In questa modalità Garrett correrà schivando gli ostacoli automaticamente, con una telecamera dinamica che, per certi versi, ricorda molto da vicino Mirror's Edge.

PRO&CONTRO

- ⊕ Grande libertà nell'impostazione della difficoltà di gioco, con parametri attivabili e disattivabili
- ⊕ Punitivo come l'originale…
- ⊖ …con tutto quello che ne consegue per i giocatori meno pazienti

Dark Project: L'ombra del ladro

IN ALTERNATIVA

Dishonored

OGGI COME IERI, THIEF GIOCA LE SUE CARTE NELLE CAPACITÀ DEL GIOCATORE DI RESTARE AVVOLTO NELL'OMBRA, NELLO STUDIARE E PIANIFICARE LA STRATEGIA E, SOPRATTUTTO, NEL CALCOLARE BENE IL PERCORSO

Quando agli inizi del 2009 si cominciò a vociferare di un quarto capitolo della serie Thief, sia stampa che pubblico accolsero la notizia con un tiepido ottimismo. Da un lato c'era la "nuova" generazione di console, pronta a mostrare quella ambita definizione poligonale che, sino ad allora, era appannaggio dell'utenza PC, dall'altro c'era il timore di un quarto capitolo non proprio all'altezza delle aspettative, soprattutto se si considera lo scarso successo del terzo episodio. Da lì in poi lo sviluppo del gioco subì una lunga serie di alti e bassi, in parte a causa del supporto del team Looking Glass (chiuso proprio poco dopo l'uscita di Thief 3), in parte dovuto alle idee non proprio chiare di Eidos che, almeno in origine, progettava un sequel diretto del gioco. Un quarto capitolo, dunque, che proseguisse le avventure di Garrett e che, al contempo, rimodernasse il brand. In tal senso non stupisce il vecchio concept sviluppato da Eidos che voleva il gioco molto distante dalle caratteristiche stealth che lo resero famoso e forse (ma non lo sapremo mai), per certi versi più rapido e dinamico. Con una visuale in terza persona, e una trama che si legasse direttamente a Thief: Deadly Shadow, Thief 4 fu ben presto accantonato, cadendo in un riserbo serrato che si ruppe solo verso la metà dello scorso anno quando Eidos Montréal lo annunciò non più come un nuovo sequel, ma come un inedito reboot. Questa, in soldoni, è la storia di Thief. Una storia forse controversa che darebbe da pensare, come si confà agli sviluppi troppo a lungo rimandati, a un titolo problematico e probabilmente mediocre. Per fortuna la verità non è mai stata tanto diversa. Lo vogliamo infatti chiarire subito: Thief è un ottimo gioco e un ottimo reboot. Con maestria Eidos ha portato su console tutto il fascino della vecchia serie, prendendo persino alcune buone idee del controverso Deadly Shadow e portando il tutto in un titolo nuovo e

Molti saranno I personaggi con cui ci troveremo a interagire, tra questi vale la pena evidenziare la regina dei Mendicanti che, oltre a offrirci diverse informazioni sulla Città, sarà anche la nostra **"rivenditrice" di punti abilità.**

Il combattimento diretto è sempre sconsigliato. Il gioco, anzi, **premia la furtività**. Se proprio una guardia vi risulterà invalicabile, l'opzione migliore sarà certamente un silenzioso KO furtivo.

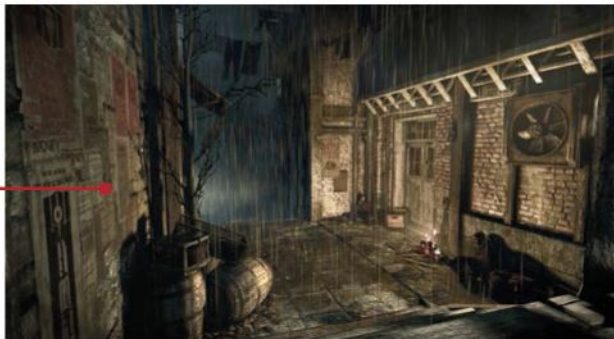
UN LADRO NELLA NOTTE

Originariamente poco più che un fantoccio vittima degli eventi, Garrett, pur essendo protagonista della serie, non si è mai imposto nell'immaginario dei giocatori, se non in quello dei fan. Tali motivazioni sono forse da ricercarsi nel fatto che egli sembrasse più un mero avatar che un personaggio con una sua logica, la qual cosa è stata, almeno in parte, cambiata con questo nuovo capitolo. Il nuovo Garrett non è lo stesso delle origini, e questo deve essere chiaro. Seppur simili nell'aspetto, il nuovo protagonista è partecipe degli eventi, ha una sua psicologia e nel complesso, risulta certamente meglio caratterizzato.

Soprattutto all'inizio del gioco, fronteggiare due guardie sarà sempre sinonimo di morte certa. Queste ultime, inoltre, non mancheranno di **allertare i propri compagni** e saranno anche divise per classi.

coinvolgente le cui meccaniche (e soprattutto la difficoltà) potranno soddisfare sia i fan di vecchia data che gli utenti che magari si avvicinano alla serie dopo aver subito il fascino di giochi come Dishonored, cui questo Thief è stato spesso associato. L'associazione, tuttavia, sussiste poco e il paragone, salvo una qualche velleità artistica, cadrà già dopo i primi minuti di gioco, ma forse è il caso di partire dall'inizio. Ambientato nella "Città" da sempre protagonista delle vicende della serie, Thief ci presenta un Garrett perfettamente a suo agio nei panni di Maestro Ladro ma certamente dissimile dal sin troppo taciturno protagonista dei precedenti capitoli. La trama prenderà il via da un incipit molto asciutto, ma comunque intrigante che ci presenterà Erin, allieva di Garrett dal temperamento focoso e dalla spropositata ambizione. Dopo una corsa sui tetti che fungerà da breve ma esaustivo tutorial, la trama ci vedrà vittime di un terribile incidente, tale che il nostro protagonista cadrà in un innaturale sonno forzato. Risvegliatosi dopo un anno, il nostro si ritroverà ancora nella sua città, ma sull'orlo del tumulto, divisa tra le ragioni del popolo (in lotta contro un dispotico e sin troppo progressista Barone) e un terribile morbo che, similmente alla peste, attacca e uccide in poco tempo gli abitanti delle strade. Ignaro di cosa sia successo in seguito all'incidente, e tormentato da alcune visioni sul suo passato, come su quello di Erin, Garrett si troverà quindi protagonista di un viaggio dalle tinte esoteriche in cui, come da tradizione, non mancheranno diverse occasioni per delinquere e rubare. Ripescando le tematiche dei precedenti capitoli, sempre a metà tra il fantasia e misticismo, Thief ci presenta un plot dall'incedere lento che, tuttavia, ben si adatta al gameplay del gioco, parimenti ponderato. Volutamente fumosa nelle prime ore, la trama ci metterà un po' per ingranare nel modo giusto risultando, soprattutto ai meno avvezzi alla serie, forse un po' zoppicante, mancando quasi da subito di una certa intensità e sicuramente del giusto pathos. Sebbene Garrett sia, finalmente, un protagonista concreto e definito, le sequenze di intermezzo non permettono ai personaggi di bucare lo schermo, ed anche i filmati più esplicativi, non riescono sempre nell'intento di risultare interessanti, facendo smaniare il giocatore per la prossima, intensa, sessione di gioco. Proprio il gameplay è quindi la punta di diamante della produzione, presentandosi come un ottimo compromesso tra la vecchia impostazione episodica delle origini (la progressione è infatti divisa in capitoli rigiocabili), e la libera esplorazione della città introdotta con il terzo capitolo. Tuttavia, a differenza del già citato Dishonored cui, come si diceva, si potrebbe fare un confronto tanto semplice quanto inadeguato, le meccaniche di Thief sono in qualche modo vincolanti, instaurando nel binomio giocatore/città un rapporto molto particolare e coercitivo che configura in Thief una propria identità e, soprattutto, una tensione continua e una certa ponderatezza nell'azione. Benché infatti Garrett possa muoversi liberamente per la città, egli non

Il **borseggio** è un'altra pratica assolutamente consigliata. Esso non solo vi permetterà di risolvere senza (troppi) problemi alcune missioni secondarie, ma soprattutto vi darà la possibilità di reperire qualche moneta utile al potenziamento o alle spese.

Affetta da un morbo misterioso, generatosi nel corso del coma di Garrett, la Città trasuda di **segreti e corruzione**. Le sue strade martoriate dai fumi delle fabbriche sono lo specchio delle malate ambizioni del fantomatico Barone.

TRIVIA

Sebbene il gioco resti saldamente ancorato alla visuale in terza persona, esso era stato originariamente pensato per essere fruito in terza persona. Tale scelta fu poi accantonata per non scontentare i fan, anche se è stata tenuta per le scalate degli edifici, sezioni in cui il controllo di Garett, per ovvie ragioni di comodità, passa alla terza persona.

Sebbene Thief punti a un realismo certamente maggiore rispetto, a esempio, a titoli come Dishonored, esso non manca di una componente fantastica che porterà spesso la trama sui binari dell'esoterismo. Nel gioco, inoltre, sono presenti anche alcune creature demoniache la cui natura misteriosa è custodita dai risvolti della trama.

Il Garrett di questo reboot non è il medesimo della trilogia originale. Come per Tomb Raider, anche qui il protagonista è stato modificato per renderlo più appetibile alle nuove generazioni. E così in virtù del vecchio occhio meccanico, ora Garrett gode di una sorta di "potere magico". Addio al passato silenzioso del protagonista, e largo invece a una maggiore interazione con gli NPG che spiega, almeno in parte, alcune delle motivazioni di un eroe ancora tutto da scoprire.

potrà realmente scalare ogni superficie o piattaforma, quanto piuttosto dovrà cercarsi lo strumento per arrivarci o l'arrampicata giusta. Questa dinamica, all'inizio spiazzante (soprattutto se si considera che Garrett, ad esempio, non può saltare sul posto), è in realtà molto funzionale in un gameplay fondamentalmente strategico ed attendista. Oggi come ieri, Thief gioca le sue carte nelle capacità del giocatore di restare avvolto nell'ombra, nello studiare e pianificare la strategia e, soprattutto, nel calcolare bene il percorso, conscio di non poter raggiungere una determinata piattaforma senza prima trovare il giusto appiglio. Se quanto descritto apparentemente cozza con quell'idea di libertà promessa dal team di sviluppo, la realtà dei fatti è che Thief riesce comunque a offrire una certa scelta tattica e un'ottima libertà esplorativa. Il dazio è semplicemente comprenderne le meccaniche e, in qualche modo "digerirle". Compromesso che i vecchi giocatori conoscono bene ma che i nuovi, magari, ci metteranno un po' ad afferrare. Thief vive insomma una sorta di paradosso. È un gioco di attese ma, quasi contraddicendo sé stesso, è anche un titolo in cui occorrer muoversi di continuo, a volte alla ricerca delle ombre, altre volte per sgattaiolare in un vicolo al momento giusto, pena una punizione sin troppo dura: una morte prematura. Non c'è spazio per la carica a testa bassa. In Thief occorre stare attenti sia ai

SecondOpinion

di Stefano Messina

A impedire a Thief di raggiungere l'eccellenza è la presenza di un impianto narrativo non particolarmente esaltante, che non rispecchia affatto la qualità generale del titolo. Un discorso simile si può applicare all'aspetto ludico. Sia ben chiaro, il lavoro svolto da Eidos Montréal si attesta sicuramente su alti livelli, ma non brilla come dovrebbe a causa di una IA nemica le cui pecche risultano ancor più evidenti di fronte a meccaniche di gioco così ben congegnate.

Thief non è solo un gioco lungo e complesso, ma è anche ricco di missioni secondarie e oggetti collezionabili, in gran parte reperibili sono con un'attenta esplorazione della città. State attenti a leggere documenti, a **origliare conversazioni**, ma soprattutto a delinquere (ma con onore) alla ricerca dei preziosi più rari.

Per sopravvivere tra i vicoli occorrerà tanta pazienza e la **pianificazione certosina** di ogni movimento. Per fortuna Garrett dispone, per mezzo del suo occhio, di una vasta serie di poteri che, per i giocatori più duri, possono addirittura essere disattivati dal menù!

propri passi (che ovviamente emetteranno un rumore diverso a seconda della superficie calpestata), sia all'ambiente circostante, in cui un oggetto in bilico piuttosto che un cane da guardia potrebbero fare un rumore che allerterà le guardie. Su queste ultime, poi, è il caso di soffermarsi un attimo in quanto la loro intelligenza artificiale fu forse una delle più grandi pecche delle precedenti incarnazioni. Settato al livello di difficoltà standard, le guardie del gioco non reagiscono sempre come ci si aspetterebbe da un gioco con pretese di realismo, tant'è che, una volta impratichitisi con il sistema di gioco, sgattaiolare alle spalle dei nemici sarà abbastanza semplice. Premessa la semplicità con cui scatta il game over una volta ingaggiata battaglia, non ci sentiamo di dire che si assiste, dal punto di vista dell'intelligenza artificiale, a quel passo in avanti epocale che il team sembrava sbandierare mesi fa. Il punto è che tutto dipende dalla difficoltà di gioco. È così, pur restando punitivo, settato alla difficoltà standard Thief può essere completato previo un minimo di attenzione e con l'applicazione del vecchio adagio "impara dai tuoi errori". Il gioco, tuttavia, non solo propone un livello di difficoltà maggiore, in cui le guardie sono decisamente più reattive e attente, ma anche una serie di selettori con cui impostare la propria visione del gioco. Si passa dall'opzione che concluderà il gioco con un game over ogni volta che verremo scoperti, sino alla possibilità di non utilizzare i poteri dell'occhio di Garrett o la mappa. Le opzioni, dunque, sono molteplici e permettono al purista dello stealth game (come anche al neofita) di configurare l'esperienza secondo le proprie abilità. Altro aspetto da non sottovalutare è la progressione del personaggio che oltre alle ovvie implicazioni ludiche trasmette al giocatore un autentico entusiasmo per la ricerca e per il furto. I punti abilità infatti sono acquistabili e l'unico mezzo per guadagnare denaro è rubare. Le stanze, così come gli ambienti tutti, sono costellati di oggetti trafugabili, da tesori unici ma anche di passaggi segreti nascosti con abilità. Si instaura, in pratica, un circolo vizioso tra il giocatore, il furto e l'annessa necessità di migliorare le abilità di Garett onde incorrere meno possibile in una morte prematura. Il denaro, inoltre, serve anche ad acquistare frecce, medikit e quant'altro ci possa servire per prepararsi al prossimo colpo per cui, capirete, quanto esso sia una pratica a dir poco fondamentale. Chiudiamo l'analisi con un accenno alle caratteristiche tecniche. Thief, purtroppo, come ogni titolo cross gen che si rispetti soffre di alti e bassi tali da non poter consacrare il lavoro ai massimi vertici della perizia tecnica. Per quanto la buia città del gioco sia finemente caratterizzata e modellata con uno stile quasi assuefacente a metà tra steampunk e vittoriano, stessa cosa non può dirsi per i modelli, ancora spigolosi, soprattutto nelle espressioni facciali. Il gioco soffre poi di un leggero pop up, e di una texturizzazione di certe componenti di design non ottimale. Si tratta di nei da poco se si considera la bontà della produzione, soprattutto se si pensa che le colorazioni dei livelli ben nascondono molti dei difetti sopraccitati, tuttavia ci saremmo aspettati con Thief forse il primo vero salto di qualità nella resa delle nuove console, cosa che, di fatto, non è.

Gli **effetti speciali**, seppur alle volte un po' piatti, sono ancora in grado di fare la loro figura.

Qualora affrontassimo **più nemici** alla volta, potremo cambiare velocemente bersaglio con la croce digitale.

FORMATO: PS3, XBOX 360 **ORIGINE:** GIAPPONE **PUBLISHER:** SQUARE ENIX **DEVELOPER:** SQUARE ENIX **MULTIPLAYER:** NO

Testo: **ADRIANO DI MEDIO**

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

UNA FAVOLA DI CRISTALLO, TERZA PARTE

PRO&CONTRO

- ➕ Sistema di combattimento
- ➕ Struttura Open World
- ➖ Storia poco accattivante

FINAL FANTASY X-2

IN ALTERNATIVA

TALES OF XILLIA

Ricordate che un singolo pezzo di equipaggiamento può essere associato ad un solo **Assetto** per volta.

TRIVIA

La trama di questo Lightning Returns è complessa e piena di rimandi ai due precedenti giochi, ma gli sviluppatori hanno pensato di aggiungere una voce "enciclopedia" all'interno del menu che saprà raccordare in maniera sufficiente anche chi non ha giocato i precedenti.

Sembra che gli sviluppatori di Square-Enix siano riusciti a trovare un giusto equilibrio tra azione e narrazione passiva, che viene affidata a cutscene realizzate con il motore di gioco. I soliti, straordinari filmati in CG tipici della saga sono comunque presenti.

Gli Assetti rappresentano una fusione tra l'equipaggiamento e le abilità. Per poterne salvare uno dovremo selezionare il vestito di base (acquistabile nei negozi, assieme alle altre cose), una spada, uno scudo ed eventualmente qualche accessorio e decorazione estetica.

I cambiamenti non sono mai facili, specialmente se coinvolgono una serie ormai ventennale. Ma se le intenzioni sono forti, le idee che le accompagnano lo sono ancora di più. Questo e altro è stato FFXIII, un ennesimo salto nel vuoto da parte di Square Enix che negli ultimi anni si è espanso e spinto così in avanti nella sua complessità da meritarsi ben due sequel, di cui l'ultimo è proprio Lightning Returns. Riprendiamo quindi i comandi proprio della giovane donna, che appena risvegliata assume con ineluttabile fatalismo il ruolo di salvatrice di un mondo in attesa della distruzione. Nova Chrysalia è infatti condannata, e se lei non interviene tutto accadrà entro sei giorni a partire dal suo risveglio. Ma c'è un motivo per la quale accetterà questa missione divina da parte di Bhunivelze, il creatore del mondo: se manterrà la promessa e il mondo sarà salvo la sua amata sorella Serah tornerà in vita. Attorno a questo dualismo tipicamente orientale tra luce e ombra ruota tutta la narrativa del titolo, che si conferma come riuscita anche se l'impostazione fin dall'inizio incentrata su una tematica di larga scala, senza prima derivare da qualcosa di più individualista e intrigante, potrà non piacere a tutti. Il gioco si compone di un aggraziato equilibrio tra esplorazione e

Per l'esplorazione avremo a disposizione anche un tasto per far **saltare** Lightning, utile al raggiungimento di oggetti nascosti.

SECOND OPINION

di Michele Giannone

Nonostante la smussatura di numerosi difetti abbia reso questo Lightning Returns più godibile rispetto alle derive action del passato, difficile credere che i fan del Final Fantasy vecchio stampo possano trovare qualche buona motivazione per riavvicinarsi alla serie. Il fatto poi che non sia convincente né dal punto di vista visivo che da quello sonoro, non fa che aggravare una situazione già problematica di per sé a causa di una trama ben poco avvincente.

UNA CRISI UTILE

Bisognerà capire ben presto come sfruttare il sistema di Crisi. Ciascun mostro ha infatti un punto debole, che sia un'abilità in particolare oppure subire una sequela di attacchi ben precisa, e se riusciremo a mandarla a segno il mostro rimarrà stordito e subirà molti più danni. Una volta scoperto il modo, ogni volta che riaffronteremo quella tipologia di mostro potremo ricordarci come mandarlo in crisi premendo il grilletto destro.

IL GIOCO SI COMPONE DI UN AGGRAZIATO EQUILIBRIO TRA ESPLORAZIONE E COMBATTIMENTO

Il look di protagonisti e nemici, come da tradizione di Final Fantasy, è molto estroverso.

combattimento. Vi aggirerete cercando di risolvere quanti più problemi possibili, tra missioni primarie e secondarie. La vostra dedizione alla gente comune avrà un senso preciso a livello di trama: se li aiuteremo essi ci concederanno la loro anima, che vi frutterà l'Eradia, l'energia vitale che serve per mantenere in vita Yggdrasil, l'albero della vita ormai quasi secco. Se riuscirete a farlo rifiorire, la fine del mondo sarà posticipata di qualche giorno, e se riuscirete a tenere in vita tutti fino al tredicesimo giorno, allora Bhunivelze si sveglierà. L'azione di gioco è quindi pesantemente subordinata all'inesorabile scorrere del tempo, che compare nell'interfaccia subito sotto la mappa, e obbliga a organizzarsi subito e trovare il giusto equilibrio tra gli incarichi. Quando invece entrate in contatto con uno dei nemici visibili sulla mappa, ecco che entra in scena un altro elemento riuscito, il sistema di combattimento. La svolta pesante nei confronti dell'Action RPG raggiunge qui la sua compiutezza, e al vostro comando vi sarà solo Lightning contro gruppi di nemici. Le azioni della nostra eroina si attuano tramite i quattro tasti frontali, e sono determinate dalla barra Active Time Battle presente assieme a quella dei punti vita. Per ricaricarla, basterà aspettare cercando di parare i colpi oppure sarà necessario cambiare Assetto. Questo ultimo altro non è che una variante più seriosa delle Looksfere di FFX-2. La loro intercambiabilità tramite i dorsali del pad è necessaria, in quanto è il modo con cui si alternano le specializzazioni e si sfruttano i punti deboli dei nemici. Aggiungete che tutto questo è pienamente personalizzabile sia negli equipaggiamenti che nelle abilità e capirete che i giocatori più esperti avranno di che sbizzarrirsi. Se le prime battaglie sono superabili anche semplicemente attaccando a testa bassa, occorrerà capire molto presto che una buona organizzazione mentale delle azioni, tra attacchi, magie e blocchi, è obbligatoria. Ad affrontarvi avrete mostri dal design eccezionale, così come lo sono i personaggi che verranno coinvolti in un vorticoso gioco di comparse. Siamo infatti di fronte a un prodotto che gode di altissimi standard artistici, riproduce vestiari raffinati e gode di un eccellente lavoro di texture sui personaggi umani, capace di distinguere adeguatamente le diverse superfici come pelle, metallo, vestiti e capelli. Il rovescio della medaglia è il motore grafico invecchiato piuttosto vistosamente, tanto da disegnare ambienti squadrati e animazioni legnose. Tirando le somme, Lightning Returns è un GdR d'azione solido e divertente, dalle meccaniche approfondite e una narrativa giapponese caratteristica nel suo essere bicromatica. Final Fantasy è cambiato, e seppur questo non piacerà ai veterani, non resta che dargliene atto.

7

Quando si ha **sete** non si guarda in faccia a nessuno...

L'uso combinato dei tre poteri base permette di **concatenare** combo devastanti e sperimentare tutta la forza bruta del protagonista.

FORMATO XBOX 360, PS3, PC **ORIGINE:** SPAGNA **PUBLISHER:** KONAMI **DEVELOPER:** MERCURY STEAM **MULTIPLAYER:** NO

Testo: DAVIDE PANETTA

Castlevania: Lords of Shadow 2

E QUESTA VOLTA IL SIGNORE DEI VAMPIRI SIAMO NOI

PRO&CONTRO

- ⊕ Combat system tra i migliori nel genere
- ⊕ Storia longeva e appassionante
- ⊖ Fasi esplorative migliorabili

CASTLEVANIA LORD OF SHADOW

IN ALTERNATIVA

DANTE'S INFERNO

Il **comparto grafico** del gioco è uno scalino sotto quello del primo episodio, che ancora oggi, a distanza di quattro anni dall'uscita, è ancora di sicuro fascino.

TRIVIA

Castlevania: Lords of Shadow 2 non avrà un seguito, parola di Mercury Steam.

Gabriel ripristina l'energia spremendo il cuore dei nemici come se fosse un'arancia!

Per la promozione del gioco è stato girato un video divertente con Dave Cox nei panni di Gabriel.

Se provaste a chiedere a uno sviluppatore quale sia uno degli aspetti più difficili legati alla realizzazione di un videogioco, una delle risposte che con molta probabilità potreste ricevere avrebbe quasi sicuramente a che fare con la parola "sequel". Temuti da qualsiasi team di sviluppo sulla faccia della terra, i seguiti dei videogiochi sono una spina nel fianco risaputa. Castlevania: Lords of Shadow 2, manco a dirlo, rientra nella cerchia dei seguiti pericolosi. Eppure, con grande ambizione e una grossa dose di coraggio, Mercury Steam si è nuovamente fatta carico di un'impresa di non poco conto: rifinire e migliorare Castlevania: Lords of Shadow, che nel 2010 era riuscito con merito a omaggiare una serie leggendaria come Castlevania, pur partendo dalla base di un rischiosissimo reboot. Mercury Steam ha lasciato inalterate tante cose plasmando solo il necessario per rendere l'esperienza più fluida e vivace, ma ha forse osato troppo in altri frangenti con risultati tutt'altro che entusiasmanti. Il sistema di telecamere fisse, ad esempio, è stato abbandonato per lasciare il passo a una più comoda inquadratura alle spalle del protagonista, che non solo rende meno legnoso il controllo del personaggio ma ne favorisce anche la fluidità dell'azione a tutto vantaggio della godibilità del prodotto. L'ottimo combat system è stato affilato a dovere: ora Gabriel Belmont, qui nelle vesti di Dracula, può scegliere tra tre tipologie di attacco, il Potere

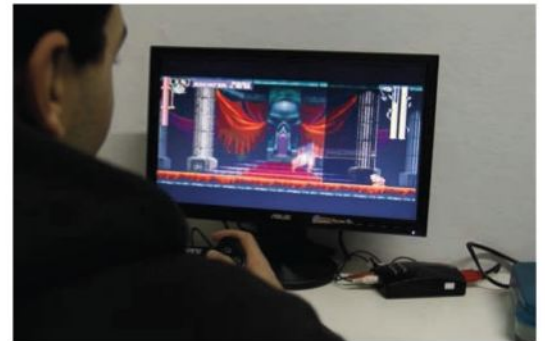
Indubbiamente il punto più **basso** del gioco.

SECOND OPINION

di Guglielmo De Gregori

Non è assolutamente un brutto gioco, ma non ha nessuno slancio originale. È un bignami della precedente generazione, un collage di cose già viste e ipercollaudate. La sensazione di déjà-vu e di star ripetendo azioni già compiute infinite volte è davvero troppo forte per catturare a lungo, anche nonostante l'ottima sceneggiatura.

UN VAMPIRO AL MUSEO. DRACULA CONQUISTA ROMA INDOSSANDO I VESTITI DEL PASSATO

Il 28 febbraio, si è tenuto un Community Day al Vigamus, Museo del Videogioco, in occasione della presentazione di Castlevania: Lords of Shadow 2. L'evento ha celebrato la saga di Konami ripercorrendo la sua storia, dal lontano 1986 a oggi. Tutti i capitoli del videogame erano presenti sulle postazioni retro-console e i visitatori hanno potuto scegliere liberamente in quale avventura cimentarsi, dalle prime versioni arcade a quelle hack 'n slash più contemporanee.

IL GAMEPLAY DI LORDS OF SHADOW 2 FUNZIONA A DOVERE E APPAGA, CONFERMANDOSI ANCORA UNO DEI MIGLIORI IMPIANTI ACTION DEGLI ULTIMI ANNI

Gli artigli del Caos per il **combattimento corpo a corpo** rendono gli scontri ancora più stratificati.

del Vuoto, I Guanti del Caos e l'immancabile Frusta dell'Ombra gli Artigli del Caos. Ogni arma vanta un proprio albero di abilità dal quale poter apprendere nuove mosse e si dimostra inoltre essenziale nella risoluzione di alcuni enigmi ambientali, che in questo gioco abbondano senza mai rallentare fortunatamente l'azione. Insomma, il gameplay di Lords of Shadow 2 funziona a dovere e appaga, confermandosi ancora uno dei migliori impianti action degli ultimi anni. A fare da contraltare alle qualità sopra citate ci si mettono purtroppo le nuove soluzioni di gioco pensate in particolare per le fasi esplorative, che aggiungono tanta carne al fuoco senza tuttavia convincere completamente. Tra le cose più amare da vedere e giocare ci sono sicuramente i momenti in cui il nostro principe delle tenebre si trasformerà in topo per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. La banalità di questi momenti, noiosi e terribilmente mal gestiti, sono una delle avvisaglie più lucide di come negli uffici di Mercury Steam l'ispirazione nello sviluppo di questo gioco sia in certi frangenti, mancata. L'avventura risulta piuttosto lunga (si parla di una ventina d'ore extra esclusi), presenta qualche momento davvero epico ma fa leva soprattutto sulla bontà dei combattimenti e delle sfide contro i boss, indubbiamente i due aspetti eccellenti di questa produzione. Il mondo di Castlevania manca in alcune sezioni di verve: gli ambienti moderni infatti fanno irrimediabilmente a cazzotti e mal si sposano con gli scenari dark fantasy classici, sicuramente molto più ispirati e realizzati con notevole estro artistico. Assolutamente buona invece la caratterizzazione dei personaggi, che forse non vengono sviluppati in tutti i casi a dovere, ma partono a ogni modo, da basi piuttosto solide. Castlevania non è affatto un brutto gioco, anzi, regala a tutti gli effetti divertimento e intrattenimento concreto, grazie a un sistema di combattimento da primo della classe, un'ottima varietà di nemici e un finissimo sistema di crescita. A conti fatti, un epilogo di saga che ci ha lasciati soddisfatti.

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC **ORIGINE:** GIAPPONE **PUBLISHER:** NAMCO BANDAI GAMES **DEVELOPER:** FROM SOFTWARE **MULTIPLAYER:** SI

Testo: VALERIO PASTORE

Dark Souls II

MORIRE. E ANCORA. E ANCORA.

PRO&CONTRO

- ➕ Esperienza unica. E rara. Molto rara per il 2014.
- ➕ Boss titanici, dungeon claustrofobici. Il paradiso del dark fantasy.
- ➖ Spingere all'uso dell'online potrebbe infastidire i fan di lunga data.

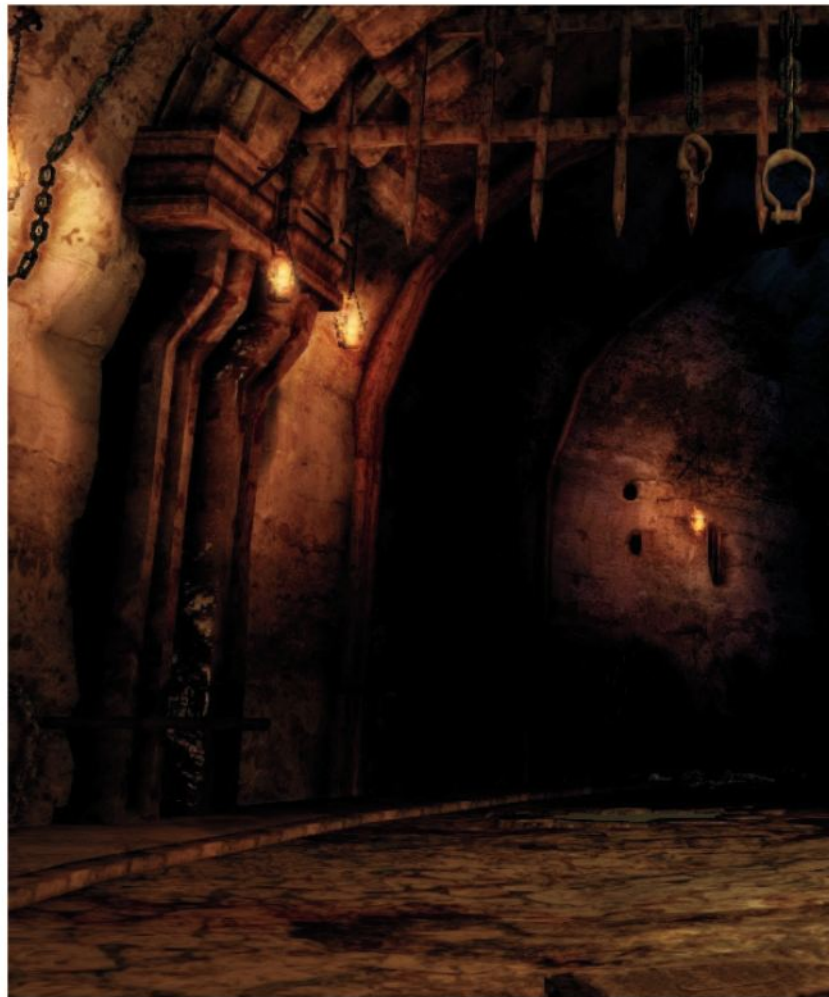
DEMON'S SOULS

IN ALTERNATIVA

DIABLO III

L'utilizzo di **due spade** aumenterà la velocità del nostro personaggio, anche se non ne trarrà un grande vantaggio in fatto di potenza d'attacco.

CLASSE LIBERA

Mago, guerriero, spadaccino a due spade. Quale che sia la vostra scelta, in Dark Souls II si rivelerà superflua. Perché non solo potrete apprendere magie e stregonerie indipendentemente da essa, non solo partirete con così pochi punti di base che le assegnazioni iniziali conteranno poco (il guerriero non riuscirà a difendersi neanche con gli scudi più piccoli senza salire di livello!), ma potrete riassegnare tutti i punti e i livelli da zero con un comodo oggetto (decisamente utile per le partite successive). Insomma, potrete sempre ripensarci su quelle magie che pensavate inutili. E per fortuna...

Anime. Perse. Recuperate. Perse... ancora una volta. Come la nostra, una volta venduta alla saga "dark fantasy action gdr" di From Software. Un successo inaspettato e imprevedibile, a detta dei grandi esperti. Nessuna mappa, nessuna pausa in-game, nessun livello di difficoltà selezionabile. Soltanto un unico, grande e spaventoso viaggio all'interno di un'esperienza hardcore di un tempo che fu. Punitiva. Irremovibile. E no, non sono bastate le banconote fruscianti del successo su larga scala, per convincere i ragazzi che abitano (letteralmente) i piccoli uffici di uno sviluppatore giapponese (sconosciuto ai più) che fosse ora di snaturare questa spigolosa personalità. Già: è proprio come state pensando e ve lo diciamo subito, per toglierci tutti i sassolini dalle scarpe. Dark Souls II è ancora più aspro e crudele del suo predecessore, arrivando a toccare il limite pruriginoso della pazienza umana, alla faccia di tutto il gran vociare sul titolo "più accessibile e per le masse" profetizzato da tanti. Ancora una volta, la storia è un accessorio di costume. L'atmosfera, invece, nonostante gli innegabili limiti di un engine non all'altezza delle attuali produzioni odierne, è parte integrante dell'esperienza offerta. Chi ama Berserk e le ipnotiche tavole con demoni fallici e donne squartate di Kentaro Miura, sarà accontentato come prima e più di prima. Il mondo di gioco, Drangleic, appare come una riedizione delle apprezzate location dei suoi predecessori, con un'aggiunta ben ponderata di sporadiche ambientazioni inedite. Certo, da una parte sentirsi a casa è sempre un piacere. Anche perché la miscela di quest'attesissima pratica sadomasochistica è un perfetto connubio dei suoi fratelli maggiori. Ecco le piantine di Demon's Souls tornano sotto forma di pietre delle salute (consumabili, acquistabili, droppabili) e vanno ad affiancarsi alle fiaschette Estus di Dark Souls. Ecco che la "Maid in nero" si reincarna sullo schermo nelle esili forme di "Hemerald Erald", assorbendo diverse funzioni dei bonefire (come l'upgrade delle Estus) e della signora del Nexus (come il level up). Anche il mondo di gioco costruito attorno a un hub centrale, fa il suo (gradito?) ritorno. Oltre alla nuova signora del faming appena citata, a Majula (un'incantevole

TRIVIA

Se pensavate che Dark Souls durava poco, qualche disgraziato vi ha dato dannatamente ascolto. Dopo 10 ore, probabilmente non sarete riusciti a sconfiggere neanche un boss!

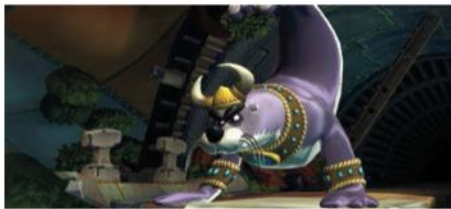
I comandi sono gli stessi dai tempi del primo Souls, salvo per i backslash ora ridimensionati. Anche i boss non sono più così indifesi all'attacco "calci nel sedere".

Le musiche sono decisamente più presenti e costanti che in passato, con una curiosa inflessione occidentale. Addirittura, alcune tracce ricordano fin troppo dei brani della bellissima colonna sonora di Heavy Rain...

La **fauna** in cui vi imbatterete più avanti non sarà certo più rassicurante di questa. Stesso discorso vale per le ambientazioni.

Anche il solo atto di **difendersi** non sarà così immediato in Dark Souls II. Per utilizzare il più piccolo degli scudi sarà richiesto al giocatore di aver raggiunto un certo livello.

DARK SOULS II È ANCORA PIÙ ASPRO E CRUDELE DEL SUO PREDECESSORE, ARRIVANDO A TOCCARE IL LIMITE PRURIGINOSO DELLA PAZIENZA UMANA

spiaggia con tanto di tramonto) potremo imparare magie, stringere patti (si, presenti anche loro all'appello), modificare armi dal fabbro e intrattenerci con simpatici e frizzanti NPC (si, è sarcastico ragazzi). Tra le aggiunte del sistema di controllo un simpatico omaggio zeldiano: le fiaccole. Comode per illuminare zone altrimenti cieche (salvo poco sportivi setting dei vostri televisori), si riveleranno anche spesso utili per nintendosi enigmi. Ma le scelte che influenzeranno maggiormente l'ossatura del gameplay son ben altre. Innanzitutto, scordatevi di affrontare questa piacevole scampagnata primaverile (si, sarcastico di nuovo) nelle putrefatte vesti di non morto. Almeno, siate coscienti che svariate situazioni vi costringeranno ben più che in passato a cercare, comprare e utilizzare il preziosissimo oggetto "umanità". Già, perché ogni volta che la burlesca schermata del game over farà irruzione sullo schermo, non solo perderemo le nostre dannate anime fino all'ultima (occhio a recuperarle, eh!), ma anche una porzione dei nostri punti ferita. Si, avete letto proprio bene. E continueremo a perderli, come un downgrade vero e proprio di livello, a ogni nostra sconfitta. Indovinate? Esatto: l'unico modo per ripristinarli per intero sarà quello di riacquistare forme umane. Almeno, non in decomposizione. Ma, giusto per andare sul sicuro, le "belle notizie" non si esauriscono qui. Perché dopo un preciso numero di respawn, i nemici cominceranno semplicemente a... sparire. Il che si traduce che potrete ottenere anime per salire di livello un numero limitato di volte. NO FARMING, insomma. Tutto, ma veramente tutto nel nome dell'online gaming. Insieme, si è più forti. In realtà, insieme si sopravvive e da soli... beh, si crepa ragazzi. Tanto, spesso e in ogni luogo. E quando persino la tanto bramata chat vocale potrà essere attivata soltanto con un oggetto dalla a dir poco difficile reperibilità, il livello di malizia dei programmatori è paragonabile soltanto a quelle delle nostre imprecazioni. Ma questa saga, vi sia ben chiaro, o si ama o si odia. Inutile sperare che questo capitolo possa cambiare l'opinione dei più restii, quindi, perché parliamo di un canto malato e sentimentale per la sola prima categoria. E amore (e morte) a prima vista sia. Ancora e ancora. E se siete tra quelli con il cuore trapassato dai dardi di From Software, non vi servirà il numerino qui in basso per capire che la vostra bella, non è cambiata in questi ultimi anni. Un tantino in carne, non sempre in tiro, vero. Ma con tanta sostanza.

In questo capitolo fanno ritorno i **livelli sott'acqua**, dove Donkey sarà finalmente in grado di effettuare attacchi.

Gli sviluppatori hanno dato vita a numerosi **giochi di telecamera** che permettono di ammirare la grafica del gioco in tutta la sua bellezza.

FORMATO WII U **ORIGINE:** AMERICA **PUBLISHER:** NINTENDO **DEVELOPER:** RETRO STUDIOS **MULTIPLAYER:** SÌ (LOCALE)

Testo: STEFANO MESSINA

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

IL DEBUTTO DEL GORILLA SU WII U

PRO&CONTRO

- ➕ Tecnicamente curatissimo
- ➕ Level design impeccabile
- ➖ Il GamePad non è sfruttato a dovere

SUPER MARIO 3D WORLD

IN ALTERNATIVA

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

TRIVIA

L'elevata qualità della colonna sonora è dovuta al magistrale lavoro svolto da David Wise, il compositore delle musiche dell'originale Donkey Kong Country di Rare. Nonostante siano passati diversi anni, Wise ha dimostato di essere ancora in forma: le soundtrack sono eccezionali.

Per la prima volta nella serie è concessa al giocatore la possibilità di giocare nei panni del barbuto Cranky Kong, personaggio che era rimasto fino a oggi confinato al ruolo di consigliere all'interno della saga Donkey Kong Country.

Gli sviluppatori di Retro Studios hanno affermato di aver accettato di lavorare su Tropical Freeze per poter concretizzare tutte quelle idee che non hanno avuto modo di inserire all'interno di Country Returns, come per esempio i livelli subacquei.

È inutile negarlo. Ultimamente Nintendo sta passando davvero un momentaccio. Le vendite di Wii U non accennano a decollare e proprio per questo la console viene spesso "snobbata" dagli sviluppatori di terze parti. Che cosa fare, allora? La risposta è semplice: tirare fuori quei famosi assi nella manica che, nel bene o nel male, riescono sempre ad attirare a sé solide schiere di giocatori. E così, il compito di aprire le danze di questo 2014 spetta a Donkey Kong, il primate incravattato di casa Nintendo che, dopo essere finito nelle mani degli esperti ragazzi di Retro Studios, ha recentemente conosciuto con Donkey Kong Country Returns una vera e propria rinascita. Senza discostarsi da quelli che sono gli elementi canonici della serie, la premessa di Donkey Kong Country: Tropical Freeze è davvero semplice. Nel bel mezzo del compleanno di Donkey fa la sua comparsa un'agguerrita ciurma di animali Vichinghi, i quali spodestano lo scimmione e si impossessano della sua isola trasformandola in un luogo interamente ricoperto di ghiaccio. Dopo questa rapida introduzione, ci si ritroverà così immediatamente immersi all'interno dei primi livelli di gioco. Non passerà molto tempo prima di capire che l'intenzione del team di sviluppo è stata quella di mantenere inalterati i tratti distintivi che hanno fatto la fortuna del prequel. L'elevato livello di difficoltà metterà costantemente a dura prova i vostri nervi, la

Durante alcuni livelli saranno presenti sezioni in cui sarà richiesto di cavalcare **Rambi** il Rinoceronte.

BATTI IL CINQUE, AMICO!

Una delle novità inserite all'interno del gioco è il Kong Pow, una speciale abilità che si sbloccherà una volta raccolte cento banane e utilizzabile solo quando si gioca in compagnia di un partner. Una volta attivato il Kong Pow, vedremo dunque Donkey e il suo compagno battersi il cinque, trasformando tutti i nemici in oggetti di vario tipo, che cambieranno in base alla scimmia che lo sta accompagnando.

Ogni livello richiederà al giocatore un approccio particolarmente **ragionato**: ogni mossa avventata non farà che aumentare le possibilità di sconfitta.

NESSUNA PIATTAFORMA È MESSA A CASO, TUTTO È POSIZIONATO SULLA BASE DI UNA LOGICA RIGOROSISSIMA

funzione di salto è come sempre calibrata alla perfezione e i comandi hanno un tempo di risposta assolutamente perfetto. Ad aumentare la solidità di un gameplay così squisitamente efficace ci pensano poi i nuovi compagni d'avventura che, grazie alle loro peculiari abilità, introducono delle interessanti meccaniche di gioco. Facendo roteare la sua chioma, Dixie Kong permetterà di compiere salti particolarmente elevati, mentre Kranky Kong potrà rimbalzare sul suo bastone per saltare in alto e per attraversare tranquillamente i terreni ricoperti di rovi o altri tipi di ostacoli. Tuttavia, a parte l'aggiunta di queste meccaniche, le novità registrate sono ben poche e il GamePad rimarrà spento per tutta la durata dell'avventura, a meno che non lo utilizziate per giocare in off–tv. Anche per quel che riguarda il design dei livelli, il lavoro svolto da Retro Studios si può dire particolarmente riuscito. Ogni scenario è stato infatti sfruttato al massimo e va di conseguenza studiato con la massima attenzione per riuscire a scovarne ogni segreto: nei giochi di Donkey Kong nessuna piattaforma è messa a caso, tutto è posizionato sulla base di una logica rigorosissima. Tra i punti di forza del titolo non si può non citare l'enorme varietà di situazioni che questo è in grado di offrire. Basteranno pochissime ore di gioco per riuscire ad assistere a livelli che si svolgono sui binari, in acqua, all'interno del barile–razzo e chi più ne ha, più ne metta.

La novità più evidente riguarda ovviamente il comparto tecnico: il titolo sfoggia una curatissima grafica in alta definizione, che mette in mostra fondali dinamici e carichi di dettagli, per non parlare poi del magnifico effetto pelo ricreato sulla pelliccia di Donkey e delle realistiche animazioni che caratterizzano i boss di turno. Anche la colonna sonora è decisamente di alto livello e presenta delle tracce che difficilmente vi si leveranno dalla testa. Insomma, Retro Studios doveva mostrare a tutti le capacità di Wii U e si potrebbe dire che con questo Tropical Freeze in parte c'è riuscita... peccato che si sia dimenticata del GamePad.

FORMATO XBOX ONE, XBOX 360, PC **ORIGINE:** USA **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS **DEVELOPER:** POPCAP GAMES **MULTIPLAYER:** SÌ

Testo: ALICE BUSSONI

Plants vs Zombies: Garden Warfare

PIANTE E ZOMBIE SCENDONO SUL CAMPO DI BATTAGLIA

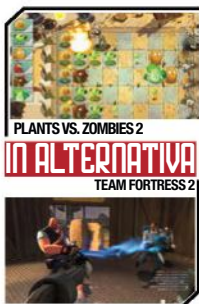
Il Girasole rappresenta la **classe del medico**: emanando scie di luce solare potrà ripristinare i punti di vita dei propri compagni di squadra.

PRO&CONTRO

- ➕ Classi ben differenziate
- ➕ Gameplay immediato e divertente
- ➖ Poche mappe e modalità di gioco

PLANTS VS. ZOMBIES 2

IN ALTERNATIVA

TEAM FORTRESS 2

Sicuramente quasi tutti hanno sentito parlare di Plants vs. Zombies, e tantissimi hanno provato almeno a una delle varie incarnazioni di cui ha goduto il gioco, ma forse in pochi si sarebbero aspettati di vedere celebre Tower Defense diventare uno sparatutto in terza persona. Tuttavia, per quanto l'idea possa apparire bislacca, bisogna riconoscere che ha un suo perché. È infatti evidente l'intenzione degli sviluppatori di voler attirare un pubblico che tendenzialmente si tiene ben lontano dall'affollatissimo panorama degli sparatutto in terza persona. In effetti, i personaggi fumettosi, l'ambientazione fantasiosa e la coloratissima grafica contribuiscono a portare una ventata d'aria fresca a tutte quelle arene a base di campi fangosi, insidiose giungle e bunker del caso. Va detto, però, che per quanto il sistema di gioco riesca a coinvolgere e divertire, questo Garden Warfare non introduce niente di particolarmente rivoluzionario. Il giocatore ha la possibilità di scegliere tra la fazione delle Piante e quella degli Zombie, ciascuna composta da unità specializzate, i cui ruoli appaiono simili ma al tempo stesso ben differenziati per tutte e due le parti. Di contro, però, il lavoro di bilanciamento risulta alquanto approssimativo, dal momento che alcuni personaggi sono dotati di abilità da cui è praticamente impossibile difendersi senza un buon gioco di squadra. In linea con altri esponenti del genere, il gioco offre la possibilità di sbloccare dei power–up. Questi sono ottenibili in modo casuale attraverso l'acquisto in–game di pacchetti di figurine virtuali, che rendono piuttosto frustrante la ricerca del potenziamento desiderato. Per quel che riguarda mappe e modalità di gioco, la presenza di qualche contenuto in più non avrebbe di certo guastato. Infatti, sono presenti solo tre modalità multiplayer e, per quanto divertenti possano essere, non bastano a mantenere vivo l'interesse nel titolo. Insomma, tutti i difetti sopra descritti fanno di Garden Warfare la classica occasione sprecata: speriamo che la prossima volta PopCap coltivi meglio le sue pianticelle.

Bigby è lacerato da un forte **dissidio interiore** e la sua parte bestiale sta diventando sempre più difficile da controllare.

FORMATO MAC, PC, PS3, XBOX360, IOS ORIGINE: USA PUBLISHER: TELLTALE GAMES DEVELOPER: TELLTALE GAMES MULTIPLAYER: NO

Testo: MARCO ACCORDI RICKARDS

The Wolf Among Us – Episode 2: Smoke & Mirrors

QUESTA NON È UNA FIABA... E NEMMENO UN SEMPLICE "VIDEOGIOCO"!

PRO & CONTRO

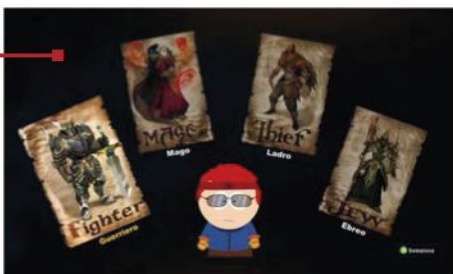
- Qualità della scrittura davvero eccellente
- Grande atmosfera e coinvolgimento assicurato
- Le due ore degli episodi Telltale passano sempre troppo in fretta

Uno dei primi **personaggi** che incontreremo in questo nuovo episodio è la giovane detective Kelsey Brannigan.

C'era una volta il Videogioco. Era facile riconoscerlo: facevi una partita con lui, avevi una missione da compiere e tante difficoltà da superare per farlo. Certe volte potevi vincere e guardarti il finale, ma molte altre l'obiettivo era solo mettere il punteggio più alto. Poi le cose si sono fatte complicate. Il Videogioco, col tempo, è diventato tante cose: quello classico, tutto gameplay e sfida, è rimasto, ma sono anche nati tanti "strani oggetti misteriosi": che cos'è il Wii Fit? E Rocksmith? Sono giochi? E i libri di cucina per DS? Dannazione... Vogliamo poi parlare delle app free to play dove spesso la giocabilità è volutamente compromessa dalle micro–transazioni? Vuoi vincere? Paga! Poi ci sono quelle opere dove la parte "gioco" viene mese, in parte o del tutto, a beneficio dell'esperienza, dell'aspetto emozionale. Opere come The Wolf Among Us di Telltale.

Proseguendo il discorso iniziato con The Walking Dead (trovate su queste stesse pagine la recensione del secondo episodio della seconda stagione) ma ancor di più con il primo episodio di The Wolf Among Us, i maestri della narrazione interattiva finiscono di spogliare quasi integralmente la loro opera degli elementi classici di gameplay tipici delle vecchie avventure grafiche punta & clicca, modello iniziale di riferimento per questi titoli. Il risultato? Un meritato schiaffo ai puristi del retrogame contemporaneo (perché tali sono diventati) e un salto verso un nuovo mondo, dove c'è spazio per un nuovo vasto pubblico che, molto semplicemente, vuole vivere una storia interattiva emozionandosi, lasciandosi coinvolgere e concentrando la sua attenzione tutta su un unico punto fondamentale: come mi comporterò? Come orienterò il mio agire morale? Perché si sa: a ogni azioni corrisponde una reazione, e il peso delle conseguenze di una scelta può essere molto arduo da sopportare.

Il Lupo Cattivo, sceriffo delle Fiabe in una New York dark e affascinante, continua la caccia a un misterioso serial killer, stavolta in un torbido strip club. Due ore (canoniche) tese e intense, scritte e dirette con rara maestria. Un gioco da non perdere se non volete mancare il treno dell'evoluzione del Videogioco.

Durante il gioco potrete tornare sui vostri passi e **modificare** nuovamente alcuni aspetti del vostro personaggio.

FORMATO PS3, XBOX 360, PC ORIGINE: STATI UNITI PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: OBSIDIAN ENTERTAINMENT/SOUTH PARK DIGITAL STUDIOS MULTIPLAYER: NO

Testo: **MICHELE GIANNONE**

South Park: Il Bastone della Veritá

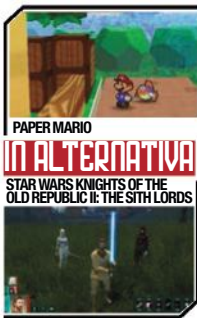
QUANDO IL PEGI NON BASTA

PRO&CONTRO

- ⊕ Gameplay semplice e funzionante da GdR vero.
- ⊕ Esilarante sino all'estremo.
- ⊖ Storia coinvolgente e imprevedibile.

IN ALTERNATIVA

PAPER MARIO

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Pur scontenti per la mancanza di una localizzazione italiana del doppiaggio, siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalla perfetta resa del **comparto audio** più in generale.

TRIVIA

Il Bastone della Verità non è certo il primo videogame ispirato alla serie di South Park. Ricordiamo infatti nel corso degli anni la pubblicazione dell'FPS "South Park" nel 1998, del party game "SP: Chef's Luv Shack" nel 1999, del racing "South Park Rally" nel 2000, del tower defense "SP Let's Go Tower Defense Play" nel 2009 e, infine, del platform "SP Tenorman's Revenge" nel 2012.

Oltre a curarne una supervisione pressoché totale e a stenderne totalmente la sceneggiatura, il duo di autori Matt Stone e Trey Parker hanno anche doppiato i personaggi del gioco, esattamente come fanno solitamente per la serie, arrivata ormai alla diciassettesima serie (negli States).

Le classi dei personaggi de Il Bastone della Verità, così come i costumi indossati da Stan, Cartman & Co. provengono direttamente dall'omonima trilogia di puntate della serie che fa da prequel al gioco, e che sono rispettivamente "Black Friday", "A Song of Ass and Fire" e "Titties and Dragons".

Se avete visto anche una sola puntata dell'irriverente e politically uncorrect serie animata creata da Matt Stone e Trey Parker, avrete senz'altro una minima idea su cosa aspettarvi dal GdR di Obsidian ispirato al sempre amato South Park. Per quanto, però, ci si possa realmente sentire pronti a tutto, con centinaia di episodi alle spalle e, perché no, qualche partita con uno dei videogame dedicati agli sboccati nanerottoli del Colorado (South Park Rally su tutti), quello che vi attende potrebbe lasciare stupefatti anche i giocatori più smaliziati. Prima di tutto, è il caso di evidenziare il fatto che Il Bastone della Verità (aka The Stick of Truth) è anche il titolo del prequel di gioco, riconducibile a una trilogia di episodi della diciassettesima stagione che, non a caso, si basa sulla console war tra PlayStation e Xbox, con tutto il caos e i litri di sangue che ne conseguono. Idea interessante per gettare le basi di un videogame previsto per entrambe le console (oltre che su PC), e forse proprio per questo, dopo aver acquistato i diritti della serie direttamente dalla defunta THQ, Obsidian (in collaborazione con la SP Digital Studios) ha pensato di regalare ai fan di South Park un gioco che, dopo i vari FPS, racing e tower defense ispirati alla serie, offrisse un'esperienza diversa: quella del gioco di ruolo. Per quanto incredibile potesse risultare a

Nel bastone della verità anche le funzioni biologiche basilari sono uno strumento per produrre **armi di distruzione di massa**. Le crocchette di cacca causano ai nemici lo status "Schifato".

THE BEST FU#@ING VERSION

Nonostante a livello visivo le differenze tra la versione PlayStation 3, Xbox 360 e PC siano pressoché nulle, complice un comparto visivo che restituisce alla perfezione lo stile minimale che caratterizza la serie di cartoni animati, c'è molto da dire in quanto a censura. Purtroppo, le versioni europee del gioco previste su console sono state in parte "mutilate" da Ubisoft, che ha censurato due mini giochi per i temi espliciti trattati. Nonostante l'esperienza globale di gioco non esca per nulla intaccata, peccato che gli utenti console non possano "divertirsi" con la sonda anale e il finto aborto estromessi dalla versione finale.

Vendete gli oggetti "trovati" nelle varie ambientazioni per poter ottenere dollari e **acquistarne** di nuovi!

QUELLO CHE VI ATTENDE POTREBBE LASCIARE STUPEFATTI ANCHE I GIOCATORI PIÙ SMALIZIATI

primo acchito, infatti, l'universo di South Park si presta perfettamente a una tipologia di gioco così variegata e molteplice, soprattutto se l'obiettivo è quello di dar sfogo alle mille, geniali trovate ideate dal duo Stone–Parker. Ma andiamo con ordine. La sceneggiatura stesa dai due autori statunitensi si apre sul nuovo arrivato, ossia voi. Una volta customizzato totalmente il vostro personaggio (sì, potrà essere ebreo!), vi ritroverete proprio nel mezzo di una guerra tra il Re di Kupa (lo stesso Cartman) e Kyle Broflovski, accompagnato dai suoi fidi elfi oscuri. L'oggetto del contendere? Un pezzo di legno dagli immensi "poteri" chiamato Il Bastone della Verità. Dato il via all'incipit, la storia si snoderà in maniera tutto fuorché prevedibile, talmente ricca di colpi di scena e gag comiche dal retrogusto volgare e follemente blasfemo che sapranno conquistarvi esattamente come fatto con la serie. Le vicissitudine di Cartman e compagni inoltre vi porteranno a calpestare più e più volte le strade della ridente cittadina del Colorado, con la possibilità di accedere a un numero gustosamente elevato di sub quest semplicemente visitando un edificio piuttosto che un altro, ed aumentando notevolmente la longevità oltre la ventina di ore. Aspettatevi quindi ogni situazione possibile, dall'apocalisse zombie all'attacco alieno in larga scala... Cose che, a ben ricordare, succedono tutti i giorni a South Park, no? Nel titolo la cittadina si trasforma nel terreno di scontro di un gioco di ruolo dal vivo che si fonde con la realtà, e dove solo i piccoli studenti della scuola elementare si rendono conto della terribile minaccia che si sta abbattendo sulla popolazione. Presi i panni del nuovo arrivato, il vostro compito sarà quindi quello di farvi strada nel gioco di ruolo dal vivo organizzato nel giardino dell'irrefrenabile Cartman, accrescendo le abilità del vostro personaggio a suon di scontri da GdR vecchio stampo, basati sul più classico schema di combattimenti a turni che abbiamo imparato ad amare nel corso degli anni. Semplice e intuitivo: queste le parole chiave per definire al meglio Il Bastone della Verità. Aggettivi con cui concorderete man mano che si va avanti nel gioco, grazie a varietà di attacchi e approcci alla battaglia che possono mutare in base alla classe scelta per il vostro alter ego, dal Ladro al Guerriero sino al Mago. In realtà le capacità di offesa (non inteso solamente in senso verbale) saranno piuttosto simili in ognuno dei casi, visto che a fare la vera differenza sono gli attacchi speciali, i quali condurranno inevitabilmente a massacri tanto violenti quanto umoristici. Tirando le somme, è giusto definire quindi South Park: Il Bastone della Verità come uno dei migliori tie–in di sempre? Probabilmente sì. Che siate amanti dei personaggi partoriti dalla mente di Stone e Parker, dei GdR più in generale o di ambedue poco importa; lasciarsi scappare uno dei titoli più divertenti e originali dell'anno sarebbe tanto grave quanto far fuori il povero Kenny.

FORMATO XBOX 360 **ORIGINE:** AMERICA **PUBLISHER:** MICROSOFT **DEVELOPER:** LIONHEAD STUDIOS **MULTIPLAYER:** NO

Testo: LEON GENISIO

Fable Anniversary

FIABE IN ALTA DEFINIZIONE

Il livello artistico compensa un comparto tecnico non al passo con i tempi. Fable è ancora **bello** da vedere.

PRO&CONTRO

- ⊕ Comparto tecnico rimaneggiato con perizia
- ⊕ Gameplay ancora oggi molto valido
- ⊖ Qualche caricamento di troppo.

Uscito ormai diversi anni fa sulla prima Xbox, l'opera prima del team Lionhead riuscì a trascinarsi dietro un notevole successo di pubblico e critica, grazie soprattutto a un gameplay ben strutturato e complesso. A differenza di quanto si possa pensare, questo Anniversary non è un semplice remake in alta definizione, e ciò lo si capisce sin dall'inizio, grazie al colpo d'occhio che mette in luce un ottimo lavoro di rifinitura grafica. Il gameplay risulta ancora oggi molto moderno, nonostante sia passato parecchio tempo dal suo rilascio, grazie soprattutto a meccaniche di gioco originali e ben amalgamate fra loro. Il sistema di scelte ideato da Molyneux per il gioco, oggi come oggi piuttosto ingenuo, è comunque apprezzabile e regala qualche variabile notevole allo sviluppo del proprio personaggio e della storia. Nel corso del gioco ci si può addirittura sposare e mettere su famiglia. Questa particolare scelta porta allo sblocco dell'armatura di piastre, ottenibile fra l'altro solo in questo modo. Discorso analogo vale per una spada conficcata in una roccia, estraibile soltanto raggiungendo un determinato livello su parametri specifici, come ad esempio forza o intelligenza. La deriva che farete prendere al vostro personaggio quindi, sarà determinante anche per l'ottenimento di specifici item. Il team ha ben pensato di inserire anche un sistema a checkpoint, così da rendere meno frustrante l'esperienza di gioco. Inclusa nel titolo troverete l'espansione The Lost Chapter, che giova non poco alla longevità di un'esperienza altrimenti piuttosto breve. Infine, è stato aggiunto il supporto agli obiettivi e a Smartglass, grazie a quest'ultimo si potrà visualizzare una mappa interattiva durante una partita, tramite un qualsiasi tablet o smartphone. L'art direction si conferma ancora oggi molto affascinante e capace di ricreare un mondo fiabesco affascinante e ben realizzato. In ultima analisi, ci sentiamo di promuovere questa riproposizione del primo Fable e consigliamo l'acquisto a tutti coloro che non l'avessero giocato al suo tempo.

Le ambientazioni sono interamente composte di mattoncini, e per buona parte **distruttibili**.

FORMATO PC, 3DS, WII U, PS3, PS4, PS VITA, XBOX 360, XBOX ONE **ORIGINE:** USA **PUBLISHER:** WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEVELOPER: TT GAMES, TT FUSION **MULTIPLAYER:** SÌ

Testo: PASQUALE PARISI

The Lego Movie Videogame

MATTONCINI, CINEMA E VIDEOGIOCO

PRO&CONTRO

- ⊕ Divertentissimo con un amico
- ⊕ Un po' ripetitivo alla lunga
- ⊖ C'è Batman!

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
IN ALTERNATIVA
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Alcune delle sequenze più concitate sono parecchio **scriptate**, ma alquanto spettacolari.

I videogiochi tratti da film tendono a non avere un'ottima reputazione. Quando, però, il film in questione è The Lego Movie, le cose possono decisamente cambiare: la tipica indolenza del tie–in finisce infatti per scontrarsi con una tradizione ormai lunga e prolifica di buoni prodotti ispirati ai famosi mattoncini colorati. Le vicende recuperano in pieno quelle del film di riferimento, con protagonista Emmet Brickowski, l'omino Lego più comune di tutti, che arriva a contatto con un manufatto dal grande potere, finendo per diventare involontariamente "speciale": questo lo pone al centro del conflitto tra il perfido Lord Business e la fazione dei Maestri Costruttori, dal quale dipenderanno le sorti del mondo Lego. La formula base è comune ad altri titoli dello stesso filone: potremo guidare un gruppo ben assortito di personaggi impegnato ad attraversare livelli fondamentalmente lineari, ma densi di piccoli puzzle. Se gli scontri con gli avversari sono la parte debole del gameplay, fallati da un rilevamento delle collisioni poco preciso e da pochi attacchi ripetuti all'infinito, le sezioni più ingegnose risultano davvero interessanti: di norma, per proseguire bisognerà realizzare degli oggetti a partire da opportune pagine di istruzioni o dagli stessi ambienti. Queste operazioni sono spesso spezzate in altri puzzle minori che spingeranno a utilizzare le abilità dei vari personaggi, oltre a far esplodere in nubi cubettose buona parte delle ambientazioni: Emmet, ad esempio, potrà riparare meccanismi guasti, Wyldstyle potrà sfruttare la propria agilità per raggiungere elevazioni maggiori, e così via. I livelli prendono vita all'interno di piccoli hub nei quali si può riprendere in ogni istante il filo della storia oppure indugiare nell'esplorazione e la raccolta dei collezionabili: la struttura di queste sezioni, però, le rende poco intriganti, e finiranno spesso solo come inutile rallentamento del ritmo della trama. Trama che non si estende troppo a lungo (circa 8–10 ore), ma rimane densa di momenti esilaranti e assolutamente godibile. Aggiungendo la possibilità di giocare in co–op e la nutrita serie di contenuti da sbloccare, bisogna riconoscere a The Lego Movie Videogame lo status di ottima new entry, che non tocca i picchi delle avventure LEGO più riuscite, ma ci va molto vicina.

FORMATO MAC, PC, PS3, XBOX360, IOS, PS VITA **ORIGINE:** USA **PUBLISHER:** TELLTALE GAMES **DEVELOPER:** TELLTALE GAMES **MULTIPLAYER:** NO

Testo: MARCO ACCORDI RICKARDS

Anche in questo secondo episodio troveremo **sequenze d'azione** particolarmente intense e coinvolgenti.

The Walking Dead Season 2 Episode 2: A House Divided

IL VERO MOSTRO È SEMPRE L'UOMO

La storia comincia ad entrare nel vivo, ma la strada da percorrere è ancora lunga e piena di **misteri** da svelare...

PRO&CONTRO

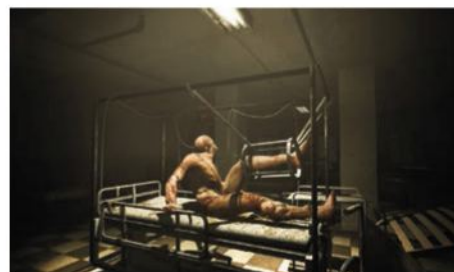
- ⊕ Il ritorno di un vecchio amico
- ⊕ Solita dose di colpi di scena
- ⊖ Sarete tanto presi e coinvolti da far volare le due ore come fossero secondi

THE WALKING DEAD STAGIONE 1 EPISODIO 2

IN ALTERNATIVA

THE WOLF AMONG US: EPISODIO 1

Da sempre, il mio interesse primario all'interno dei videogiochi è stato quello per le storie e, di conseguenza, per la narrazione interattiva. Da alcuni anni, un (ex) piccolo studio, Telltale Games, si è imposto come uno dei team più abili e importanti in questo settore, sbaragliando la concorrenza con la prima stagione, composta di 5 episodi, di The Walking Dead, titolo in grado di ricevere oltre 90 premi come Gioco dell'Anno. La serie, tratta dal celebre fumetto di Kirkman sull'apocalisse zombi dal quale è stata realizzata anche una popolare serie televisiva, continua ora con il secondo capitolo della seconda stagione. Circa la tipologia di gioco, vi consiglio di leggere la mia recensione, che trovate a poche pagine di distanza, dell'episodio 2 di The Wolf Among Us, poiché il modello è identico e le considerazioni le medesime; in A House Divided torniamo a vestire i panni di Clementine, la coraggiosa bambina protagonista dell'epopea, questa volta impegnata in un viaggio verso nord con la nuova compagnia di sopravvissuti alla quale si è unita.
Come da canone della serie, il clima è teso. Sfiducia, sospetti e segreti aleggiano sul gruppo, inseguito da misteriosi nemici dei quali non sappiamo ancora nulla... nel frattempo, verremo a contatto con un'altra comitiva di sopravvissuti, arroccati in una ex stazione sciistica. Sembrano persone amichevoli, ma i guai, come sempre, sono dietro l'angolo... e non hanno necessariamente le fattezze di un Walker.
Esattamente: come insegna il grande maestro dello z–movie George A. Romero, il mostro più temibile è spesso l'uomo, non il morto vivente, e A House Divided è un fantastico manifesto di questa cinica e torva visione del mondo. Una storia fatta di incomprensioni, di inutili violenze, di sguardi muti e laceranti, di false promesse. Una storia forte e intensa, che mostra, ancora una volta, come la vita non abbia quasi mai a che fare con giustizia e meriti.

Dovrete imparare a convivere con il **buio** se volete portare a casa la pelle.

FORMATO PLAYSTATION 4 ORIGINE: CANADA - MONTERAL PUBLISHER:RED BARRELS
DEVELOPER: RED BARRELS MULTIPLAYER: NO

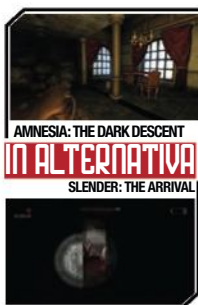
Testo: **ALICE BUSSONI**

Outlast

VIAGGIO ALL'INFERNO

Uno dei vostri **inseguitori** in tutto il suo splendore.

PRO&CONTRO

- ➕ Tensione costante per tutto il gioco
- ➕ Sonoro coinvolgente
- ➖ Abbastanza breve

Un primo piano davvero **raccapricciante.**

Sentite la mancanza di un qualcosa in grado di tenervi svegli la notte? Pensate che non ci sia più nulla in grado di spaventarvi? Fermatevi un attimo a leggere allora, probabilmente avrete modo di ricredervi. Forse avrete sentito parlare di Outlast, survival–horror che ha fatto venire i capelli bianchi a parecchi utenti PC, e che adesso è pronto per fare la stessa cosa anche con i possessori di PlayStation 4 riconfermandosi un titolo decisamente inquietante e in grado di far salire i nervi a fior di pelle.
Le meccaniche di gioco sono molto semplici: nei panni del reporter Miles Upshur dovrete avventurarvi all'interno di un manicomio in rovina per scoprire i segreti che si celano al suo interno, facendo affidamento solo sugli infrarossi della vostra videocamera per farvi strada nel buio che caratterizzerà il vostro cammino. Eh sì, la videocamera sarà la vostra migliore amica, e di conseguenza lo saranno anche le batterie, che dovrete centellinare (fidatevi, non saranno mai abbastanza) per non restare a secco proprio mentre condividete la stanza con un bruto armato di spranga. E no, i bruti saranno pure armati, ma voi non ne avrete nessuna, l'unica vostra difesa saranno la velocità delle vostre gambe e la vostra abilità nel nascondervi. Probabilmente non si tratta dell'idea di base più originale mai creata ma, bisogna dirlo, funziona. L'equilibrio che si crea tra luce, oscurità, e i rumori assai poco rassicuranti emessi dagli "abitanti" del luogo sono davvero un ottimo mix per un horror fatto come si deve. Gli effetti sonori in particolare saranno la vostra croce e delizia: da una parte vi terranno sempre sulle spine, dall'altra vi serviranno per individuare le presenza dei vostri potenziali inseguitori, pronti a farvi venire un infarto quando meno ve lo aspettate. Se proprio si deve trovare qualche difetto, il titolo di per sé non dura moltissimo e che la grafica, nonostante faccia benissimo il suo lavoro, non fa cadere la mascella come ci si aspetterebbe da un titolo di nuova generazione.
Ad ogni modo, se avevate voglia di mettere alla prova i vostri nervi d'acciaio, con Outlast avete trovato il modo giusto per farlo.

Le scene animate non sono moltissime ma tutte **splendidamente realizzate.**

Ogni tecnica speciale va usata con il giusto tempismo e contro il **giusto avversario**: fulmini, saette, ghiaccio e fuoco sono solo alcuni degli elementi che caratterizzano le tecniche più spettacolari.

FORMATO 3DS ORIGINE: GIAPPONE PUBLISHER: NINTENDO DEVELOPER: LEVEL-5 MULTIPLAYER: SÌ

Testo: **GIULIA SMERALDO**

Inazuma Eleven 3: Ogre allattacco!

BATTAGLIE A COLPI DI GOL

PRO&CONTRO

- 3D poco sfruttato
- Poche novità
- Si tratta di una declinazione dei gdr molto originale

DRAGON QUEST IX: LE SENTINELLE DEL CIELO

IN ALTERNATIVA

POKEMON X E Y

Il calcio è il male della società. Questo assioma non vale solo per il nostro tempo, ma anche per quello di Canon Evans, pronipote del portiere della nazionale giapponese Mark Evans, che abbiamo conosciuto e amato in Inazuma Eleven, e il cui terzo episodio, Ogre all'attacco! è approdato di recente sui nostri 3DS. In questo episodio il nemico di turno assume il team Ogre per tentare di eliminare definitivamente il gioco del calcio andando indietro nel tempo e battendo la squadra di Mark. Collaborando, Canon e Mark, nipote e bisnonno, porteranno avanti l'avventura creando la squadra più forte del mondo e salvando le sorti dello sport nazionale. Se dal punto di vista narrativo il terzo episodio di Inazuma Eleven 3 si rinnova ancora una volta, dal punto di vista più strettamente legato alle meccaniche di gioco resta sempre lo stesso. Stiamo comunque parlando di un RPG davvero ottimo, il primo che abbia saputo unire l'azione calcistica con le caratteristiche fondamentali di un gioco di ruolo: crescita dei protagonisti, tecniche speciali, equipaggiamento e bilanciamento metteranno a dura prova le nostre scelte per creare la squadra migliore in ogni competizione. In questo episodio sono stati inseriti oltre 2000 calciatori e circa 350 tecniche speciali: i giocatori potranno anche connettersi con Inazuma Eleven 3: Lampo Folgorante / Fuoco Esplosivo attraverso il nuovo Ogre Premium Link per ottenere oggetti speciali e giocatori non disponibili nella modalità di gioco normale, oltre a poter prendere in squadra atleti utilizzati negli altri episodi. Inoltre, con la modalità "Sfida Street Pass" si potrà sfruttare il servizio Nintendo per le sfide con altri giocatori.

Ma non possiamo non sottolinearre le note dolenti: il comparto grafico ad esempio è un caso davvero particolare. Se le scene animate catturano l'attenzione data la loro eccezionale qualità, le animazioni poligonali fanno ancora i capricci nonostante si veda il lavoro di rifinitura svolto per questo episodio definitivo. Il 3D invece risulta inutile, anche perché si gioca quasi sempre sullo schermo inferiore: lo vediamo in azione solo nella mappa alle sequenze che mostrano le azioni e le tecniche speciali dei personaggi durante le partite. Inazuma Eleven 3: Ogre all'attacco! è un gioco davvero unico nel suo genere, ma che comincia a essere troppo uguale a se stesso.

Bisogna tenere sempre sotto controllo i **parametri dei calciatori** e allenarli al meglio se vogliamo avere una possibilità di vittoria!

6

Left Behind ci svela nuovi interessanti dettagli della **personalità** di Ellie.

FORMATO PS3 **ORIGINE:** AMERICA **PUBLISHER:** SONY **DEVELOPER:** NAUGHTY DOG **MULTIPLAYER:** SI

Testo: LEON GENISIO

The Last of Us: Left Behind

QUANDO LASCIARSI TUTTO ALLE SPALLE NON BASTA

PRO&CONTRO
- ⊕ Comparto tecnico notevole.
- ⊕ Gameplay solido e rodato
- ⊖ Poche sostanziali novità rispetto al capitolo originale.

DAYZ

IN ALTERNATIVA
TOMB RAIDER

In pochissime ore di gioco avremo modo di vedere ambientazioni di vario tipo, ciascuna delle quali sarà in grado di trasmetterci **emozioni uniche.**

Con The Last of Us: Left Behind, Naughty Dog ha dimostrato ancora una volta di saper interpretare al meglio i trend del mercato, confezionando per l'ennesima volta un'esperienza intensa e di assoluto spessore. Realizzare quello che in un certo senso può essere considerato il prequel di TLOU non era certo un'impresa facile, visti gli eccellenti risultati raggiunti dal gioco. Tuttavia, il team di sviluppo non si è smentito nemmeno questa volta ed è nuovamente riuscito a dar vita a un prodotto di alto livello. La novità più significativa è riscontrabile nel cambio di protagonista: stavolta vestirete infatti i panni della piccola Ellie, cosa che contribuirà non poco ad accrescere il senso di insicurezza, già ampiamente trasmesso dalla decadente ambientazione post–apocalittica messa in piedi dai designer. Sarà proprio una costante sensazione di insicurezza e inquietudine a costituire la base dell'intera esperienza.

La storia di questo DLC si incastona tra gli eventi precedenti all'incontro tra Joel ed Ellie e il periodo invernale vissuto dai due protagonisti. Una scelta, questa, che potrebbe sembrare rischiosa, ma che in realtà non ci metterà molto per rivelarsi essere particolarmente proficua, dal momento che i continui salti temporali hanno permesso al team di sviluppo di dar luogo a una grande varietà di situazioni. Infatti, nel corso delle sue due ore di storia, il DLC aiuta ad approfondire il personaggio di Ellie, oltre che il suo rapporto con l'amica Riley, di cui sino a ora avevamo pochissimi dettagli. Dispiace solo notare come la trama risulti di minore impatto rispetto a quella principale, complici anche alcune scelte degli sviluppatori che, per quanto sensate, non risultano gestite nel migliore dei modi. Per quel che riguarda la giocabilità, l'unica novità è rappresentata dalla presenza di scontri composti sia da nemici umani che da Clicker, che vi costringeranno ad una più attenta pianificazione delle battaglie. Insomma, qualche aggiunta in più avrebbe sicuramente giovato al prodotto finale, mentre così com'è Left Behind resta "solo" un buon DLC.

8

Tutto il mondo dei
videogame...
MINUTO per MINUTO!
Game Repu
www.gamerepublic.it
NEWS
ANTEPRIME
RECENSIONI
SPECIALI
INTERVISTE
OPINIONI

MMO REPUBLIC

a cura di **BRUNO MANZONI**

BRUNO MANZONI
Appassionato di videogiochi sin dai tempi dell'Intellivision, divide il suo tempo scrivendo e giocando, praticamente tutti giochi che presentano un prefisso MMO. Nel "tempo libero" lavora in farmacia decantando la bellezza del genere massivo ai poveri clienti di turno.

I TANTO DEMONIZZATI GIOCHI MASSIVI SALGONO IN CATTEDRA PRONTI A INSEGNARE QUALCOSA

MMO: Scuola di vita

Quando si tratta di giocare, non c'è genere in grado di competere con i MMO in termini d'investimento di tempo. In passato il termine "seconda vita" è stato spesso accostato alla tipologia dei giochi massivi online, e, in effetti, a prescindere dal fatto che si voglia impersonare un possente guerriero, o uno scaltro ladro, prima di riuscire ad affrontare i contenuti end game del gioco (nel migliore modo possibile) ci vorranno svariate ore di gameplay. Questo è probabilmente il motivo per cui molti genitori sono cauti nel lasciare che i loro figli passino svariate ore in questi mondi fantasy online, additandoli spesso come nocivi e fuorvianti.

Ma dedicarsi a un MMO è davvero così sbagliato? Il tempo speso seduto davanti ad un computer in attesa di lanciarsi nell'esplorazione di un nuovo dungeon è solo tempo perso?

Fermandosi a una prima analisi superficiale le risposte potrebbero essere scontate, ma scavando più a fondo vengono fuori alcuni aspetti che testimoniano come un MMO può effettivamente aiutare i giocatori a rapportarsi con il mondo reale.
Così come suggerito dal nome, i Massively Multiplayer Online Games, mettono i giocatori nelle condizioni di esplorare un universo fantastico, persistente e popolato da altri giocatori. L'interazione tra questi ultimi è assolutamente libera e soggettiva, ma ogni gioco online che si rispetti spingerà sempre a creare delle community per cercare di raggiungere obiettivi sempre più importanti. Proprio in quest'ottica la comunicazione gioca un ruolo importante, ed è probabilmente la spina dorsale della maggior parte delle azioni che si compiono in gioco. Per godere appieno delle potenzialità di un gioco massivo servono ampie competenze sociali, spontanee a quanto pare tra gli appassionati del genere, che permettono di interagire con persone provenienti da diversi percorsi di vita, che vanno ad esempio dai bambini ai giocatori "veterani", dalle casalinghe ai soldati e via discorrendo. Le barriere linguistiche e le diverse questioni morali sono indubbiamente presenti, ma questo non rappresenta un problema per i giocatori di MMO in grado di unirsi spinti dal pensiero che lavorare insieme porta a una soluzione unificata in grado di soddisfare le richieste di tutti. Una buona comunicazione porta, inesorabilmente al lavoro di squadra e in giochi di questo genere dove pazienza e capacità di lavorare con gli altri sono messe a dura prova scambiarsi idee e strategie così da non incappare sempre negli stessi errori e superare la barriera che ostacola il cammino è una scelta se non obbligata almeno vincente. Un altro punto a favore dei MMO è la perseveranza, infatti, se c›è una cosa che i giocatori di MMO hanno in

L'interazione tra giocatori arriva a sfociare anche in storie d'amore vere e proprie.

Il gioco di squadra viene sempre premiato negli MMO.

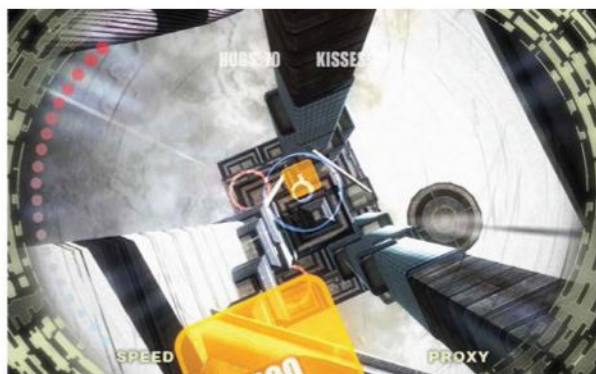
comune, è quella voglia di non rinunciare di fronte alle avversità, ma anzi trasformare le difficoltà in uno stimolo per migliorarsi, fino al punto di diventare abbastanza forti da sconfiggere il nemico.
Le complicazioni sono la vera scintilla in grado di accendere lo spirito competitivo, e questo spiega, almeno in parte, perché i MMO sono così avidi di tempo: se una qualsiasi conquista si ottiene in modo facile e agevole la noia sopraggiunge in modo rapido e inesorabile.
Proprio per questo la progressione (PVP/PVE) del proprio personaggio richiede un sacco di tempo, pazienza e dedizione, specialmente quando si gioca in gruppo.
Le grandi avventure disegnate dagli sviluppatori pongono gli "avventurieri" in una situazione di handicap costante, costringendoli ad acuire la propria capacità di adattamento agli eventi che gli accadono intorno, forzandoli a pensare a ogni mossa per uscire al meglio da ogni situazione (e lo fanno senza nemmeno sapere nulla a livello personale dei compagni di gruppo), con l'aggravante tra l'altro della micro gestione del tempo. I MMO sono giocati da persone di tutto il mondo, quindi raggruppare un buon numero di elementi non è mai un'operazione semplice come all'apparenza potrebbe sembrare.
Come tutto l'universo videogioco anche i MMO hanno seguito lo sviluppo d'interattività tra giocatore e componente digitale. Se si paragona l'interazione con Pong a quella richiesta durante un raid è evidente che elementi come le percezioni, i tempi di reazione e la creatività sono messi a dura prova. Prendendo come esempio la figura leader del raid emergono diverse caratteristiche come il saper coordinare l'intero gruppo, la preparazione preventiva così da conoscere il punto debole del boss di turno, e sfruttarlo a proprio vantaggio, e il coraggio di prendere decisioni anche dolorose, come ad esempio cacciare un elemento che rovina l'armonia dell'intero gruppo non sembrano alcune qualifiche chiavi richieste al momento di un colloquio di assunzione.
Com'è evidente anche i MMO possono svolgere un'azione formativa, aiutando i giocatori a relazionarsi nel migliore dei modi, scegliendo sempre i modi ei tempi ottimali.
Chiaramente questo è una chiave di lettura, facilmente contestabile da chi continua a licenziare gli appassionati di giochi massivi come persone con uno scarso contatto dalla realtà, persone però che si limitano a osservare solo la superficie.

a cura di
FEDERICA FARACE e
GUGLIELMO DE GREGORI

www.oculusriftitalia.com www.facebook.com/oculusriftitalia

AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! for the Awesome

QUANDO LA REALTÀ VIRTUALE SFIDA LA LEGGE DI GRAVITÀ

Se c'è un gioco che contribuito al successo di Oculus Rift quello è Aaaa! For the Awesome, un titolo completamente folle, in cui il giocatore precipita da un palazzo avendo come unica ancora di salvezza un piccolo paracadute. OculuRift Italia ha intervistato in esclusiva il team di Owlchemy Labs, autori di questo stravagante gioco.

Vertigini virtuali

"Aaaaa! For the Awesome" è un gioco dal gameplay estremamente intuitivo. Il giocatore non deve far altro che lanciarsi dalla stratosfera, giù verso la terra. Durante la caduta, da effettuare naturalmente a paracadute spalancato, è necessario evitare gli ostacoli e passare attraverso alcuni indicatori colorati per poter acquisire il maggior numero di punti possibili.

CHE COSA HA ISPIRATO "AAAAA! FOR THE AWESOME" E LA VOSTRA VERSIONE PER OCULUS RIFT?

"Aaaaa! For the Awesome" è un sequel di "Aaaaa! A Reckless Disregard for Gravity" un gioco di base jump sviluppato da Dejobaan Games. Fin da quando è stato annunciato il Kickstarter di Oculus Rift, abbiamo subito intuito che sarebbe stato un enorme passo in avanti per la game industry. "Aaaaa!" era già pronto ma non è servito molto tempo per capire che una versione in VR, per la natura stessa del gioco, sarebbe stata fantastica, e così, l'abbiamo fatta.

IN CHE MODO OCULUS RIFT HA INCISO SUL VOSTRO PROCESSO CREATIVO?

Sviluppare una versione VR di "Aaaaa!" è stata un'esperienza completamente diversa da tutto quello che abbiamo mai fatto prima. Ci siamo imbarcati in questo progetto quando la VR non era ancora così seguita. Non c'erano regole scritte o consolidate su come potessimo valorizzare l'effetto immersione, per questo ci siamo completamente affidati alla sperimentazione.

QUALI TECNICHE AVETE USATO PER CREARE UN SENSO D'IMMERSIONE TOTALE NELL'UTENTE?

Siccome l'interfaccia di gioco classica è inutilizzabile in realtà virtuale a causa di una distorsione della visione periferica, alla fine abbiamo cercato di eliminare più elementi a schermo possibili. Nel gioco il senso della velocità è esacerbato dal motion blurring, dal vento, dalla pioggia e dagli effetti sonori.

COME GAME DEVELOPER, QUALI SONO LE COSE CHE LA REALTÀ VIRTUALE VI HA PERMESSO DI REALIZZARE E CHE NON AVRESTE POTUTO OTTENERE CON ALTRI DISPOSITIVI?

È importante notare come, molte azioni compiute in VR abbiano molto più peso, in termini di impatto, sul giocatore, rispetto alle loro controparti in 2D. Un esempio, è proprio l'incredibile senso di velocità durante la caduta che si può raggiungere solo giocando in realtà virtuale.

E AL CONTRARIO, QUALI SONO GLI OSTACOLI E LE SFIDE DERIVATE DALLA REALTÀ VIRTUALE?

Siamo entrati nel giro degli sviluppatori in realtà virtuale da troppo poco tempo, non possiamo ancora dire quali sono gli ostacoli. Abbiamo fatto una singola esperienza e, secondo noi, non è sufficiente.

QUALI TIPI DI GIOCHI PENSATE SIANO PIÙ ADATTI A OCULUS RIFT?

Credo che i giochi che mappano i movimenti del giocatore e poi li trasferiscono all'interno del gioco stesso, risultano decisamente più naturali. Per esempio, gli FPS sono troppo frenetici! Mentre i giochi che si basano su movimenti precisi ma lenti, come ad esempio quelli di esplorazione, sono sicuramente più adatti.

CHE FUTURO VEDETE PER LA REALTÀ VIRTUALE?

Credo fermamente che la realtà virtuale ha davanti a sé un futuro roseo: tecniche di riabilitazione, formazione, architettura. Il tempo ci dirà se abbiamo ragione.

Sono evidenti le influenze di opere cinematografiche cult come Il Tagliaerbe

Italians do it better

Loading Human è un piccolo gioiello del mondo indie, interamente sviluppato da una software house italiana, la Untold Games. Flavio Parenti, fondatore del progetto è un personaggio noto del mondo del cinema e delle fiction che, entusiasmato dalle possibilità che Oculus Rift può dare in termini di storytelling, ha deciso di passare dell'immaginazione ai fatti. Dopo Assetto Corsa, altra dimostrazione delle grandi potenzialità dell'industria del videogioco Made in Italy.

Un vecchio grammofono può rievocare numerosi ricordi del passato.

Il giocatore si troverà a utilizzare oggetti appartenenti alla vita di tutti i giorni.

Loading Human

UNA VITA ATTRAVERSO LE MEMORIE DIGITALI

Loading Human non è un gioco come tutti gli altri. Loading Human è un gioco che vale la pena di essere raccontato. È lontano dall'essere finito, ancor più dall'essere perfetto, ma è lo specchio di ciò che la realtà virtuale può essere: non una mera protesi tecnologica, ma un nuovo strumento per raccontare storie. Il cuore pulsante di Loading Human è infatti il suo impianto narrativo. Il gioco vi mette nei panni di André, un malato di Alzheimer che sta perdendo la memoria. La moglie Michelle, per evitare che il marito dimentichi la loro vita insieme, lo fa accedere a un mondo virtuale chiamato Loading Human. Qui, André può rivivere tutti i suoi ricordi, che saranno così conservati per sempre all'interno di una memoria digitale. Qualcosa di molto simile al film Se mi lasci ti cancello, insomma. Il gioco, o per meglio dire l'esperienza, si presenta come un punta e clicca, interamente immersivo e privo di interfaccia. A colpire è innanzitutto il setting. La realtà virtuale si dimostra perfetta non solo per sparatutto e horror, ma anche per ricreare una versione alternativa ma assolutamente credibile della nostra realtà. In Loading Human non ci sono alieni o robot: i veri protagonisti sono le cose di tutti i giorni. Il "contatto fisico" diventa quindi il primo e più importante mezzo d'interazione con questo mondo virtuale. Il gioco lavora infatti in una perfetta simbiosi con il sistema di controllo Sixense STEM e Razer Hydra, un motion controller per PC molto simile al telecomando Wii e che permette quindi al giocatore di immedesimarsi come non sarebbe possibile con un'esperienza (e un controller) tradizionale. Il giocatore infatti non deve imparare da capo nuove regole, ma avrà di fronte a sé un mondo che funziona in tutto e per tutto come il nostro e dove a farla da padrone non sarà l'azione frenetica, ma l'esplorazione delle emozioni. Grandi e piccole gioie, perdite importanti, conquiste significative e tutte quelle esperienze che caratterizzano la vita umana rivissute in prima persona grazie al potere delle realtà virtuale.

Piccoli gesti quotidiani descrivono abitudini e personalità del protagonista.

App Republic

a cura di
DAVIDE PANETTA

1 COLOSSUS ESCAPE

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: LOGICWEB S.R.L.

COLOSSUS ESCAPE è un nuovo runner game in grado di uscire fuori dal coro. In questo gioco dovrete abbattere tantissimi nemici in sequenza affettandoli con uno spadone e saltare da una piattaforma all'altra dosando ogni balzo con precisione millimetrica. Il tutto corredato da una grafica in 2D stupenda e un ritmo incalzante che ben si sposa con il carattere del titolo. Serve altro?

2 ICYCLE ON THIN ICE

FORMATO: IOS
SVILUPPO: CHILLING LTD

ICYCLE ON THIN ICE è capolavoro visionario di stile e level design ma anche un ottimo platform di stampo tradizionale con cui impiegare le ore morte. Voi siete l'ultimo uomo rimasto sulla terra e avete bisogno di una donna; ve ne create una di ghiaccio che, proprio prima di baciarla, vi sfuggirà dalla mani costringendovi a salvarla. Ecco... avete capito perché questo gioco ci è piaciuto così tanto!

3 CLEAR VISION 3 – SNIPER SHOOTER

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: DPFLASHES STUDIOS

GIUNGE AL SUO TERZO EPISODIO ufficiale la fortunata serie di Clear Vision, che in pochi anni ha raggiunto un incredibile numero di download consacrando il franchise fra quelli di maggior successo del mercato mobile. Clear Vision 3 mantiene ferree le meccaniche originali aggiungendo una valanga di nuove missioni, ma paga lo scotto adottando per la prima volta un modello freemium che rende l'esperienza un po' troppo limitata.

4 VOLT: MYGPTEAM TURBO

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: INTERACTIVE PROJECT SRL

PREMIATO AI RECENTI "Selected Projects" come uno dei migliori titoli dell'evento, MyGPTeam Turbo è un particolare gioco sviluppato da Interactive Project. Il titolo è una sorta di racing game gestionale basato sulla Formula 1, in cui dovrete portare sull'olimpo del paddock il vostro pilota facendolo crescere d'esperienza e guadagnando soldi dalle gare. Appassionante e impegnativo al punto giusto: in una parola consigliato.

5 MAGNETIZED

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: CLOUD MACACA

COME DI CONSUETO vi proponiamo anche questo mese un gioco molto particolare che siamo sicuri saprà catturare la vostra attenzione: signori e signore ecco a voi Magnetized! Impersonando un piccolo quadrato nero dovrete attraversare vari tunnel di difficoltà crescente, agganciandovi necessariamente a dei magneti che vi permetteranno di eseguire la manovra. Occhio a non colpire le pareti!

6 ENDLESS BOSS FIGHT

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: KONGREGATE

PER CHI CERCA un titolo veloce, frenetico e appagante, questo mese non possiamo che consigliarvi il bellissimo Endless Boss Fight. Nei panni di un piccolo robot dai pugni micidiali dovrete affrontare una sequela infinita di enormi boss armati fino ai denti, cercando di rimanere in piedi il più a lungo possibile. Il gioco presenta tanti power-up e una gradita modalità multiplayer per sfidare i propri amici.

UNDERGROUND
THE INDIE MAGAZINE
APRILE N.1
LA-MULANA 2
INDIANA JONES SENZA QUEL VECCHIO DI HARRISON FORD
FLAPPY BIRD
UN UCCELLO PIÚ INUTILE DEL VOSTRO
NIDHOGG
INFILZALO COME UN TORDO
LA RIVISTA CHE LA VOSTRA MAMMA NON VUOLE FARVI LEGGERE
JAZZPUNK
MA CHE C#@*...?!?

a cura di
Davide Salvatori
con la collaborazione di
Alice Bussoni

CLANDESTINI A BORDO!

Benvenuti Signori e Signore nel portale dei giochi creati negli scantinati, delle opere di pura creatività. Quelle che destabilizzano l'identità del videogioco odierno, che rispondono solo alla visionarietà di chi li realizza e se ne fregano delle tendenze e delle etichette. Benvenuti tra le pagine di Underground, in cui l'unica regola è parlare del videogioco senza regole. Cominciamo questo viaggio nel sottobosco dei titoli brutti e belli, anacronistici e rivoluzionari, piccoli e grandi, colorati e monocromatici. Studi e sviluppatori indipendenti generano la nuova flora del meraviglioso giardino dell'intrattenimento elettronico. Affacciatevi senza indugio alla vetrina più emancipata della carta stampata, dedicata solo ai giochi fuori dagli schemi. Vi suggerisco però di non abituarvi troppo alla formula di Underground, perché gli ingredienti per prepararla sfuggono al controllo! Confusi? Perfetto, e allora... che confusione sia!

DAVIDE SALVADORI

FLAPPY BIRD: POCHI PREGI E TANTI DIFETTI

...MA ALLORA PERCHÉ CI GIOCHIAMO?

I più navigati di voi lettori probabilmente saranno stufi di sentir parlare del goffo volatile che tanto scalpore ha creato nell'ambito dei giochi mobile. Se invece avete passato le ultime settimane come Tom Hanks in Cast Away, forse non avrete idea del successo riscosso da Flappy Bird sui vari dispositivi iOS e Andorid e del caso mediatico che si è creato. No, inutile che lo cerchiate adesso, al massimo potrete imbattervi in uno dei mille cloni che han cercato di supplire alla sua scomparsa, visto che è stato rimosso dagli store. Infatti pare che questo malefico giochino fosse diventato una specie di droga. Un capolavoro allora...o forse no. A prescindere da tutto il polverone che si è alzato sul caso Flappy Bird, rimane comunque una domanda fondamentale. Vale davvero tutte le parole (e magari le ore) che ci son state spese? L'esperienza dovrebbe averci insegnato che non sono i numeri a fare un prodotto di qualità, così come i prodotti di qualità non sempre fanno grandi numeri, tuttavia, a prescindere da ciò, stiamo ancora qui a parlarne. Flappy Bird non è un gioco originale, non inventa niente a livello di gameplay, non è nemmeno artisticamente ispirato (senza citare l'atmosfera fin troppo Supermariesca). Alla fine è uno dei tanti giochi "monodito" da fare sull'autobus o durante la pausa caffè, anzi, è molto più essenziale di altri suoi colleghi del settore, ma con la peculiarità di essere particolarmente difficile. Allora perché crea dipendenza? È forse la conseguenza di una strana sensazione di umiliazione che il giocatore prova per non essere riuscito a domare un gioco all'apparenza tanto semplice? O è proprio la sua semplicità ad attirare a dispetto dell'incredibile difficoltà? Difficilmente il "popolo casual" va a cercarsi un titolo così inflessibile, così come è strano che continui a perseverare fino a arrivare a una specie di "stress da prestazione". Sembra quasi che il gioco stesso soffra di crisi di identità: troppo poco elaborato per poter essere chiamato "hardcore", troppo punitivo per essere alla portata di tutti. In fin dei conti, forse il suo appeal sta in qualcosa di molto più primordiale, che trascende le classificazioni e il target. È un po' quello che accade con i giocattoli per la prima infanzia. Ai bambini potrete dare i balocchi più elaborati o educativi che esistono, alla fine state certi che giocheranno molto più volentieri con una qualunque forchetta piuttosto che con il Sapientino di ultima generazione. Ci si potranno fare male, ma inspiegabilmente ci si divertono anche di più.

E SE PROPRIO NON POTETE FARNE A MENO...

ANCORA ALLA RICERCA DEL MALEFICO PENNUTO? ECCOVI TRE ALTERNATIVE PER COLMARE IL VUOTO CHE HA LASCIATO NEGLI STORE. POI NON DITE CHE NON VI VOGLIAMO BENE.

CLUMSY BIRD

Probabilmente uno dei cloni migliori di Flappy Bird. Ugualmente difficile ma con una grafica un po' più gradevole.

Così scomodiamo pure le star dei meme. Un tantino più gestibile di Flappy Bird, per quelli che non vogliono spaccare i propri device in preda allo stress.

FLAPPY DOGE

Visivamente grazioso (per quanto si possa chiamare grazioso un gioco con un maiale volante come protagonista) con un sistema "a gettoni" per continuare dall'ultimo ostacolo e aumentare il punteggio.

FLAPPY PIG

Alcune immagini del gioco. In realtà sarebbero più che sufficienti, visto che non vedrete mai schermate molto diverse da queste

Se vi siete cimentati in Flappy Bird, avrete visto parecchie volte questa schermata

FORMATO: NINTENDO 3DS, WII U, MICROSOFT WINDOWS, LINUX, OS X ORIGINE: USA
CREATED BY: YACHT CLUB GAMES GENERE: PLATFORM USCITA: 31 MARZO 2014 MULIPLAYER: NO

Il nostro eroe pronto a farsi largo tra gli ostacoli a colpi di vanga.

Come utilizzare un badile in modo non convenzionale.

Shovel Knight

Come il titolo fa presagire, in Shovel Knight guideremo un prode cavaliere armato di badile per aiutarlo a salvare la sua amata. Esatto avete capito bene, un badile! Il nostro eroe potrà utilizzare l'insolito accessorio per prendere a badilate gli avversari, distruggere oggetti e, ovviamente, scavare. In alternativa potrà usarlo, in modo molto originale, come trampolo a molla per farsi strada a suon di salti. Il suo cammino è pieno di segreti da scoprire e agguerriti avversari da prendere a badilate in testa. Assicuratevi di mettere da parte un bel po' di tesori: non sottovalutate mai il potere del Dio Denaro! Il titolo sarà caratterizzato da una coloratissima grafica 8-bit e una colonna sonora che più vintage non si può. La storia leggera e divertente accompagna gli aspiranti cavalieri attraverso i frizzanti livelli dal gusto amabilmente retrò. E visto che su Kickstarter è andato alla grande (del resto, al fascino vintage non si può dire di no) sarà anche possibile giocare nei panni di un cavaliere donna per godersi in modo alternativo l'avventura. Se siete proprio incontentabili, potrete inoltre prendere un momento di svago dai doveri cavallereschi per dedicarvi alla modalità Battaglia. Insomma, tante belle cose! Siete pronti a diventare maestri nell'Arte della Badilata?

FORMATO: PC ORIGINE: GIAPPONE CREATED BY: NIGORO GENERE: ACTION, PLATFORM, ADVENTURE USCITA: TBA 2014 MULTIPLAYER: NO

La-Mulana 2

Anche se la situazione sembra tranquilla è sempre meglio procedere con cautela

Dopo avervi fatto improvvisare dei novelli Indiana Jones, La-Mulana 2 torna a soddisfare la vostra voglia di avventura alla Metroidvania riproponendo la formula del suo predecessore, con nuovi personaggi e vecchie glorie. Non ci sarà niente per rendervi la vita facile, nelle rovine dovrete cavarvela da soli! Avrete la libertà di decidere quali aree visitare e in che ordine, ma dovrete sempre fare attenzione a tutto ciò che vi circonda, le trappole sono sempre dietro l'angolo! E anche se riusciste ad evitarle, dovrete comunque trovare il modo per orientarvi nell'immenso labirinto. Dunque siate prudenti e fate un uso oculato dell'equipaggiamento, altrimenti rischiate di non vivere abbastanza per raccontarlo ai vostri nipoti! La durata approssimativa del gioco sarà circa 20-30 ore, con una rigiocabilità molto alta garantita da una struttura non lineare. Inoltre, se questo titolo seguirà le orme del suo predecessore anche per quanto riguarda la difficoltà, dovrete davvero rimboccarvi le maniche per portarlo a termine! La-Mulana 2 è previsto per il 2014, se avete intenzione di imbarcarvi in questo viaggio vi consiglio di dare una ripassata a quello che il buon Indy vi ha insegnato, probabilmente vi tornerà utile!

Ce la farà la nostra avventuriera a uscirne viva?

LA SCALA DEI VOTI DI **UNDERGROUND**

Caro Indie Game, non importa se sei brutto e strano, non sono così superficiale... ma vali il mio tempo? Ecco come giudicherò di che pasta sei fatto!

VOTO 5

Che vi diverta o vi sorprenda, sicuramente questo titolo è GENIALE.

VOTO 4

Esperimento riuscito! Provatelo e non ve ne pentirete.

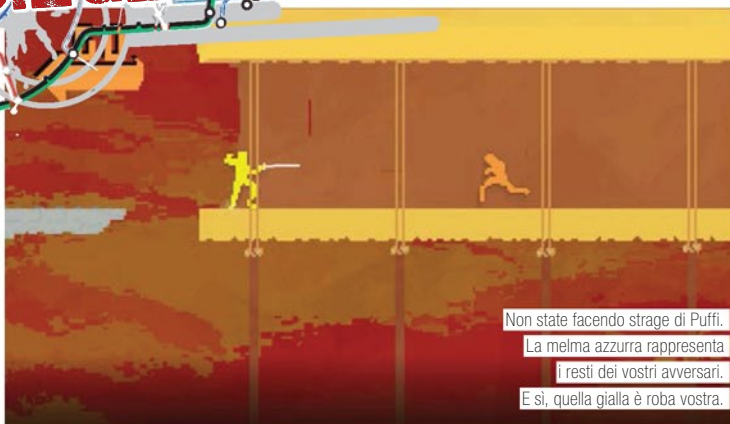
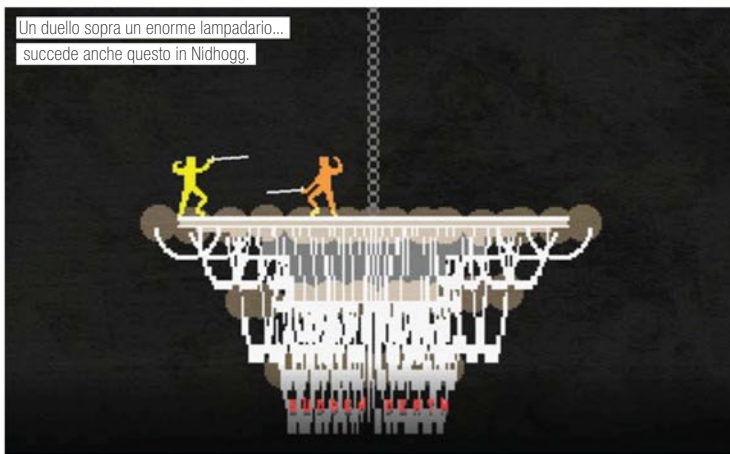
VOTO 3

Merita, ma può non piacere a tutti... così va la vita.

VOTO 2

Forse ha qualcosa da dire, ma non riesce a spiccare il volo.

VOTO 1

Inutile come un brutto gatto in un brutto gioco che si crede Super Mario.

Non state facendo strage di Puffi. La melma azzurra rappresenta i resti dei vostri avversari. E sì, quella gialla è roba vostra.

Un duello sopra un enorme lampadario... succede anche questo in Nidhogg.

QUANDO LA SPADA NON BASTA

Il vostro avversario non sta lì a fare la bella statuina, cercherà in ogni modo di farvi fare la fine dello spiedino per dedicarsi ai comodi suoi. Ovviamente nemmeno voi state lì a fare la bella statuina: anche senza la spada potete contare su un buon numero di acrobazie e qualche mossa d'attacco per cercare di riprendere la vostra arma e andare avanti per le schermate. Certo, non potete nemmeno pretendere di diventare improvvisamente Bruce Lee e atterrare i nemici a suon di calci e pugni.

FORMATO: PC ORIGINE: USA CREATED BY: MESSHOF GENERE COMBATTIMENTO MULTIPLAYER: SI

NIDHOGG

Nidhogg è la prova che non servono tanti poligoni, esplosioni ed effetti speciali di varia natura per godersi un'intensa sfida a due. Con una grafica da far concorrenza a quella dell'Atari 2600, (vabbè, oggi non è esattamente motivo di vanto, ma non importa), Nidhogg riesce a prendere e a far infuriare il giocatore, trascinandolo nella sua corsa a suon di colpi di spada. Dovrete portare l'omino giallo dall'altra parte dell'arena infilzando gli avversari con la vostra lama, mentre loro staranno giustamente lì a impedirvelo per andare nella parte opposta alla vostra. Il succo è questo: togliere di mezzo gli altri e guadagnare terreno fino ad arrivare al traguardo, posto a qualche schermata di distanza da quella di partenza. Ogni volta che cadete sotto i fendenti dell'avversario lui avrà qualche secondo per rosicchiare il terreno dai voi faticosamente conquistato prima che possiate tornare in campo per riprendervi il vostro spazio a suon di acciaio sui denti. A dispetto dell'incredibile semplicità estetica e concettuale, ci sono anche alcune piccole aggiunte che rendono la competizione ancora più accesa, come la possibilità di effettuare affondi a diversa altezza, compiere acrobazie, disarmare l'avversario e raccogliere le armi lasciate da quelli che sono caduti prima di voi sul campo di battaglia. Per compensare un comparto grafico non proprio all'ultimo grido (ma diciamolo, decisamente accattivante), avete una colonna sonora veramente notevole, con grandi tracce di musica elettronica che sono davvero una "delizia" per l'orecchio! Come se poi, ce ne fosse bisogno. A mettere pepe (anzi, direttamente peperoncino) ci pensa il multiplayer (quello locale): in questo campo Nidhogg rischia davvero di rompere anche i rapporti più duraturi come poche altre cose sanno fare. Nella migliore delle ipotesi, sarà la vostra nuova Musa ispiratrice per la nobile Arte dell'Insulto. Vale anche per il multiplayer online, ma non sempre per i motivi giusti, poiché trovare qualcuno può diventare davvero una ricerca lunga e faticosa. Ad ogni modo resta un'esperienza da provare, perché anche se l'online non brilla e a grafica è del Paleolitico, imprecare così genuinamente contro l'avversario non ha prezzo.

VOTO 4

Non state facendo strage di Puffi. La melma azzurra rappresenta i resti dei vostri avversari. E sì, quella gialla è roba vostra.

Al traguardo vi aspetta questa adorabile creatura. Non siete felici?

Il vostro capo in tutta la sua stravaganza.

Non stavo scherzando quando ho detto che i personaggi sembrano gli omini stilizzati delle toilette.

FORMATO: PC, MAC ORIGINE: USA CREATED BY: NECROPHONE GAMES GENERE AVVENTURA MULTIPLAYER: NO

JAZZPUNK

Prendete una spia in impermeabile, sottraete qualsivoglia barlume di serietà, aggiungete uno stile grafico assolutamente fuori di testa, condite con enigmi spassosi, gag esilaranti e mescolate il tutto. Il risultato di questo incredibile mix si chiama Jazzpunk. Già dal filmato iniziale, degno dell'Andy Warhol nei suoi anni migliori, si può capire che il titolo si presenta come un prodotto molto particolare. E non ci vorrà molto a scoprire che la nostra spia non è esattamente uno 007 di turno. Certo, il suo lavoro lo fa, solo che non è altrettanto... credibile, per usare un eufemismo. Così come non lo sono i personaggi di questo mondo fuori di testa. Del resto cosa vogliamo aspettarci da dei tizi che hanno le fattezze degli omini stilizzati che si trovano sulle insegne delle toilette? In realtà, per quanto Jazzpunk si sforzi (giusto quei due o tre secondi iniziali) a farsi passare per una "normale" avventura in prima persona dal vago sapore punta e clicca, diventa immediatamente chiaro che il suo scopo è più quello di intrattenere il giocatore/spettatore con battute, gag, citazioni e chi più ne ha più ne metta, anche a scapito del gameplay vero e proprio. Per quanto ci sia qualche enigma o minigioco da completare per procedere, il focus sarà sempre la comicità, al punto che lo scopo del giocatore non è tanto quello di svolgere gli ingrati compiti affidati dal capo spia, quanto quello di scoprire tutte le spassose trovate che sono state disseminate qua e là nel corso dell'avventura. Il che ha ovviamente i suoi pro e i suoi contro. Se per qualche motivo il gioco non riesce a catturarvi con le sue trovate, vi resta ben poco tra le mani. Trama e affini sono prossimi allo zero mentre gli enigmi e i minigiochi spesso sono solo un modo per darsi al citazionismo o per fornirvi l'ennesima scenetta comica. In buona sostanza, non si discosta molto da altri "non-giochi" che si fondano su un'esperienza ludica che va al di là delle meccaniche di gioco nude e crude. Se siete in cerca di qualcosa che non prende niente sul serio e volete spendere un paio di orette a crogiolarvi con citazioni e gag che pescano a piene mani dagli ambiti più disparati della cultura pop avete, avete trovato il gioco per voi. D'atra parte, se quello che volete è un gioco di spionaggio con i classici complotti e gli enigmi da far arrovellare Sherlock Holmes... passate oltre, non è certo qui che li troverete!

VOTO 5

Un assaggio delle citazioni che potrete trovare nel gioco.

SENZA FRETTA

Non affrettatevi troppo nell'andare andare avanti con la storia. Jazzpunk non è uno di quei titoli con la trama super intrigante che vi spinge a volerne saperne di più. Vale la pena soffermarsi a rovistare tutto ciò con cui è possibile interagire per scoprire le chicche nascoste in ogni angolo del gioco. A meno che non proviate una particolare repulsione per questo tipo di comicità, troverete sempre qualcosa che vi riuscirà a sorprendere.

TimeWarp
THE RETRO GAME MAGAZINE
N.158 APRILE 2014
powered by VIDEO GAME MUSEUM
VIGAMUS
ROBOCOP
LA VITA VIRTUALE
DI ALEX MURPHY
Parte uomo, parte macchina,
tutto videogioco

LA LEGGE DI MURPHY

Mossgarden

La mattanza dell'agente Murphy, la funesta presentazione di ED-209 e quel maledetto tizio sciolto dall'acido, la cui apparizione terrorizzò un'intera generazione. Diciamolo pure, Robocop non era esattamente un film adatto ai più piccini e il fatto che la maggior parte di noi l'abbia visto tra i 9 e gli 11 anni, la dice lunga sul concetto di parental control vigente negli anni '80... Giusto o sbagliato che fosse, le imprese dello sbirro di latta costituirono un caposaldo imprescindibile della nostra formazione, tanto da spingere molti ad attribuire i toni del sacrilegio al reboot apparso il mese scorso nelle sale cinematografiche. Per quanto sia doloroso riconoscerlo, non saranno stati comunque in pochi ad aver conosciuto il giustiziere di Detroit proprio grazie a quest'ultima iniziativa e ciò rendeva assolutamente necessario realizzare una retrospettiva a tema che mettesse gli adeguati puntini sulle i. Benché filtrato attraverso la pixellosa lente del retrogamer, lo speciale che ho preparato questo messe tenderà in tal senso ad offrire ai più giovani una visione più autentica del mito, ribadendo i principi e i traguardi che ne fecero una delle più riconoscibili icone degli eighties.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

CHI L'HA VISTO?

DIRTY LARRY: RENEGADE COP

1992 ATARI CORPORATION / KNIGHT TECHNOLOGIES – LYNX

Durante l'indagine che l'avrebbe portato alla cattura del perfido magnaccia noto come Kingpin, Dirty Larry si sarebbe spesso lasciato andare a colorite considerazioni personali sull'ambiente cittadino circostante, rifilando commenti particolarmente caustici alle attitudini dei suoi nemici.

Che il debutto videoludico di Dirty Larry non fosse nato sotto una buona stella, lo si poteva dedurre anche dalla sola copertina del gioco, in cui campeggiava persino una depressa battona... A trasformare la semplice assenza di gusto nell'anticamera di un vero e proprio disastro, sarebbero tuttavia intervenuti supplementari incidenti di percorso, primo fra tutti, l'inatteso fallimento delle trattative volte all'acquisizione dei diritti d'immagine del Dirty Harry cinematografico: nient'altro che il grande Ispettore Callaghan interpretato da Clint Eastwood. Frettolosamente riconvertito a parodia dello stesso, il titolo della Knight Technologies sarebbe così passato da nobile omaggio al più celebre degli eroi polizieschi in uno shoot'em up qualsiasi nel giro di una notte, lasciando i possessori di Lynx orfani di un prodotto che, in circostanze diverse, avrebbe forse potuto anche dire la sua... Non ci fosse, ad esempio, stato l'assurdo vincolo di completare il gioco disponendo di una sola vita e nessun checkpoint, Renegade Cop sarebbe difatti riuscito a passare agli archivi come una delle più valide dimostrazioni del potenziale tecnico della handheld Atari.

TOYS IN THE ATTIC

SATURN 3D PAD

A vederlo oggi, con l'ergonomico mini-stick a troneggiare sulla croce direzionale e i grilletti analogici a rimpiazzare i pulsanti dorsali, ci sarebbe da scambiarlo per un joypad contemporaneo; peccato che l'effettiva datazione del Saturn 3D Pad risalga quasi a vent'anni fa... Rilasciato nel 1996, il visionario add-on venne difatti concepito per ottimizzare l'esperienza di gioco proposta da alcune tra le più gettonate hit a disposizione della 32 Bit di Osaka. L'iniziativa non riscosse purtroppo il successo sperato: l'elevato costo di lancio, unito all'eccessivo ingombro della pulsantiera circolare ne dovettero evidentemente compromettere l'appeal. Sulla lunga distanza, l'esperimento maturò comunque i suoi frutti: il suo concept sarebbe stato ripreso, con esiti ben diversi, in occasione del progetto Dreamcast.

Tra i titoli destinati a trarre maggior beneficio dal supporto del Saturn 3D Pad figuravano Daytona Usa: Championship Circuit Edition, Sega Touring Car Championship, Sonic 3D, Quake e Doom.

"Versione espansa del celebre Daytona usa da sala, la Championship Circuit Edition approdò su Sega Saturn nel 1996 e fu probabilmente la produzione che seppe meglio esaltare le caratteristiche del 3D Pad."

WEIRDOGAMES INC.

BILLY LA BANLEIUE
1986 LORICIELS – AMSTRAD CPC

Se ci si limitasse a una semplice occhiata di sfuggita, Billy Periferia – dal francese, "la Banlieue", NdR – potrebbe essere scambiato per un semplice action-platform dalla grafica bruttina; a uno sguardo più approfondito, il titolo targato Loriciels rivelava invece una struttura tutt'altro che convenzionale, che faceva di questo format un pretesto per accedere a una ben più briosa formula multi-evento. Scopo reale del gioco era difatti quello di scortare Billy alla ricerca di svariati Coin-Op sparsi per le strade di Parigi, salvo poi aiutarlo a sbancare buffe riproduzioni di coin-op quali Breakout, Space Invaders e Spy Hunter. Identici agli originali, eccetto che per occasionali varianti cromatiche, i classici avrebbero proposto coefficienti di sfida altrettanto validi, contribuendo così a prolungare oltremodo la longevità di un prodotto davvero bizzarro!

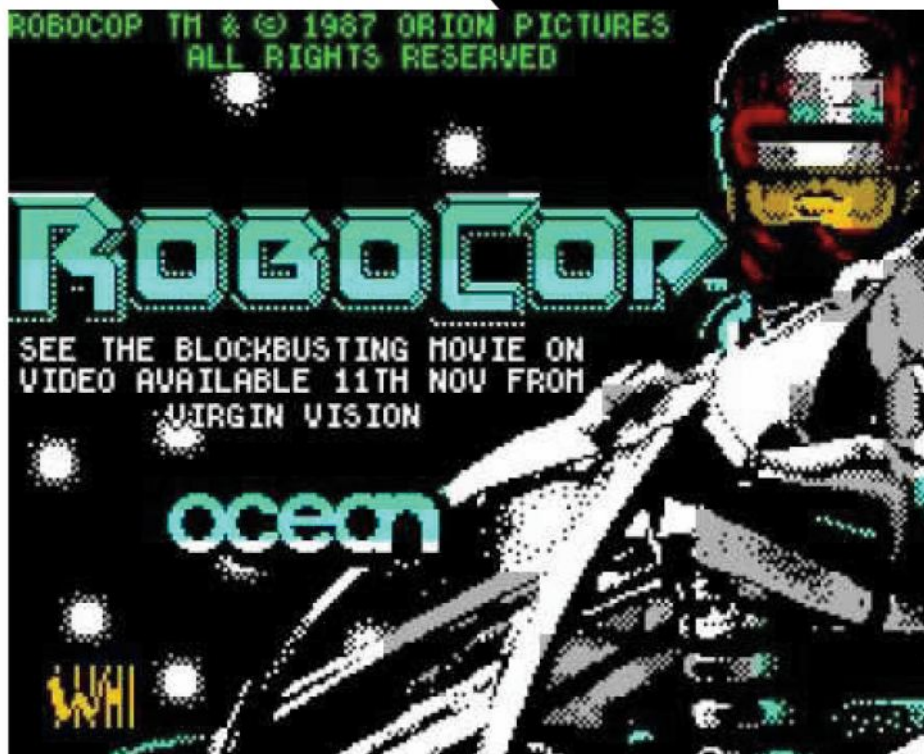
I coin-op erano spesso collocati in punti poco accessibili degli scenari, il che avrebbe costretto Billy a utilizzare vari oggetti raccolti deambulando per liberare il passaggio da musicisti tzigani, aggressivi poliziotti, cani randagi e prostitute.

Billy La Banlieue anticipò una delle caratteristiche più intriganti del più recente Shen Mue. Nei due capitoli costituenti il capolavoro incompiuto di Yu Suzuki, il giovane Ryo Hazuki poteva infatti coi classici SEGA recandosi in apposite Sale Giochi.

SPECIALE

VIVO O MORTO, TU VERRAI CON ME!

COME I VIDEOGAME SALVARONO ROBOCOP DA SE STESSO

Quando Paul Verhoeven lesse la prima stesura della sceneggiatura di Robocop né rimase disgustato. Artisticamente cresciuto in un' Europa che ripudiava in modo netto gli eccessi della cinematografia americana, il regista olandese non riusciva difatti a comprendere il potenziale mediatico del soggetto, né cosa avrebbe potuto spingere un pubblico ormai abituato a pellicole come Blade Runner ad interessarsi a quella "goffa" rilettura del Judge Dredd fumettistico.
Convinto dai suoi collaboratori ad accettare ugualmente la direzione del film, Verhoeven si sarebbe preoccupato di ritoccare personalmente alcuni dettagli dello script, trasformando di fatto un semplice Action-Movie di serie B in un brutale atto d'accusa nei confronti dell'allora nascente società corporativa. Novello Frankenstein sullo sfondo di una Detroit lacerata da violenza metropolitana e corruzione industriale, Robocop si sarebbe in tal senso elevato ad ultimo baluardo degli ideali traditi dalla classe dirigente, fino a svelare l'orrido volto dell'America del domani: una giungla di cemento, droga e soprusi, in cui progresso scriteriato e privatizzazione selvaggia avevano rimpiazzato ogni barlume di umana misericordia.
Acclamato da critica e pubblico, Robocop riscosse un successo tale da estendersi ben oltre le aspettative dei suoi produttori e soffocare, al contempo, l'accesa vena provocatoria che emergeva dal suo plot. In men che non si dica, il romantico antieroe dei sobborghi immaginato da Verhoeven, si ritrovò pertanto ad assumere i tratti della tipica Power-Icon anni '80, con tutte le più odiose conseguenze del caso...
Per nostra fortuna, le innumerevoli iniziative cross-mediatiche legate allo sfruttamento del brand non si ridussero, in ogni caso, alla sola distribuzione d orridi sequel in celluloide, né alle inqualificabili apparizioni effettuate dal nostro sui ring della World Championship Wrestling. Grazie all'impegno profuso da alcune tra le più celebri software house dell'epoca, lo sbirro di latta avrebbe difatti trovato proprio nel mondo dei videogame il prezioso canale per mezzo di cui recuperare buona parte della dignità persa altrove...

1987 ROBOCOP

NIHON BUSSAN / AV JAPAN / DATA EAST

Tra le feature più apprezzate, la possibilità di direzionare il fuoco della Hand-Gun di Robocop in 5 direzioni differenti, cosicché questi potesse far fronte anche agli attacchi provenienti dall'alto.

IL PRIMO TIE-IN UFFICIALE venne rilasciato sul mercato Arcade a un anno di distanza dal debutto del film, attestandosi immediatamente come uno dei Coin-Op più apprezzati della sua epoca. Forte di un comparto grafico mozzafiato e di un gameplay particolarmente additivo, questo robusto platform shooter macinò difatti introiti da capogiro, assicurandosi pronte conversioni su tutti i principali home system presenti sul mercato.
Inaugurata da un claudicante edizione Apple II, quest'ondata di porting casalinghi non riuscì purtroppo ad emulare il successo della controparte originale, evidenziando lacune tecniche davvero enormi. Basti in tal senso pensare che nemmeno l'attesissima conversione Amiga, curata da Ocean, si rivelò un flop clamoroso.

ROBO-PINBALL

Il merchandising videoludico che seguì il lancio del primo Robocop cinematografico non si ridusse alla diffusione del solo Coin-Op targato Nihon Bussan. In piena linea con la leggendaria tradizione eighties, nel 1990 la Data East avrebbe distribuito nelle sale anche uno scintillante Flipper a tema!

1990 ROBOCOP 2

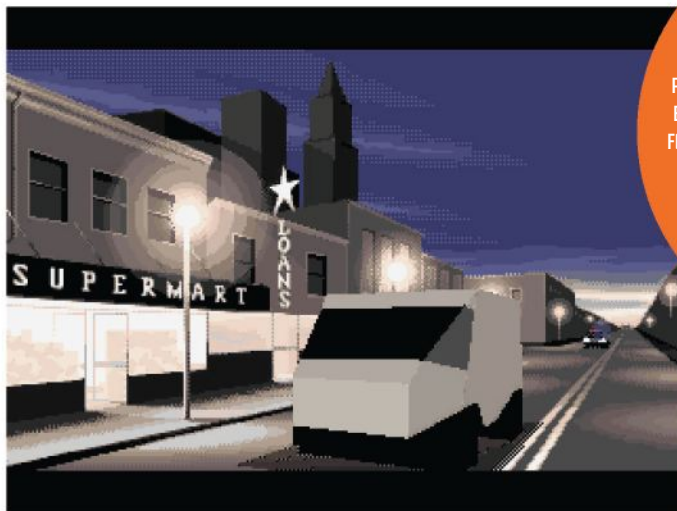
NIHON BUSSAN / AV JAPAN / DATA EAST

DISTRIBUITO NELLE SALE NEL 1990, Robocop 2 riproponeva la struttura portante del suo predecessore, riservandosi tuttavia di arricchirne il format mediante l'introduzione di sequenze shooter a impostazione verticale e un maggior numero di segmenti platform. Strizzando l'occhio al possente character design proposto alcuni mesi prima dall'hit Capcom Final Fight, gli sviluppatori della Data East proposero anche un deciso restyling grafico, che attribuiva un look molto più massiccio agli sprite presenti su schermo. Al contrario di quanto avvenuto in occasione del suo predecessore, Robocop 2 godette di migliori conversioni home, le quali trovarono probabilmente nell'edizione Atari ST quella più convincente. Tra le più modeste versioni ad 8Bit, spiccò invece quella destinata allo Spectrum ZX, che trovava accezioni di unicità nell'implemento di stage del tutto inediti.

Nel 1991, la Ocean Software delegò ai ragazzi della Painting By Numbers il compito di trasporre il codice originale del gioco anche su Game Boy. Pur distinguendosi per l'introduzione di alcuni tra i più grossi sprite mai riprodotti sullo schermo della Handheld Nintendo, quest'operazione non garantì buoni frutti.

SPECIALE

1992 ROBOCOP 3

OCEAN / PROBE INC. / DIGITAL IMAGE DESIGN

La ricostruzione tridimensionale della città di Detroit vista nel titolo Digital Image Design garantiva una libertà d'esplorazione idealmente simile all'attuale esperienza sandbox!

IL FATTO DI ESSERSI RIVELATO UNO DEI PEGGIORI FILM DELLA STORIA, non impedì a Robocop 3 di guadagnarsi i sui bei titoli dedicati. In assenza di una release Arcade cui far riferimento, i vertici Ocean scelsero di finanziare il lancio di due differenti progetti, il primo e più ambizioso dei quali orientato a sfruttare le risorse tridimensionali proprie di Amiga, Atari ST e PC. Affidato al team Digital Image Design – già responsabile del mitico F-29 Retailator (1989) – questo progetto ripercorreva gli eventi clou della pellicola mediante struttura multi evento, nell'ambito della quale andavano accorpandosi segmenti racing, sezioni shooter e occasionali take di volo. Caratterizzato da struttura pressoché aperta, il gioco traeva grosso appeal dal supporto dell'Engine poligonale, tanto che molti esperti del settore non mancarono di attribuirgli lungimiranti connotati da precursore.
Ben lungi dal seguire le medesime ambizioni concettuali, le versioni destinate ai circuiti di C64, Spectrum ZX, NES, Master System, Megadrive, SNES e Game Gear si limitarono invece a riproporre classiche routine da platform shooter a scorrimento orizzontale, lasciando ad alchimie bitmap generalmente robuste il compito di esaltarne l'impatto.

iROBO

L'equipaggiamento di Robocop consisteva anche di numerosi strumenti multimediali cui sarebbe giusto riconoscere accezioni profetiche...

VISORE

Antesignano dei Google-Glasses, il visore di Robocop gli offriva la possibilità di accedere alla Rete OCP e consultarne il codice penale come fosse una qualsiasi pagina Wikipedia. Ad impreziosire l'offerta, feature degne di un qualsiasi Smartphone, tra cui fotocamera integrata, libreria videoclip, navigatore satellitare e dispositivo di videochiamata.

MEMORIA CENTRALE

Il casco di Robocop ospitava al suo interno un Hard Disk di capienza elevata, all'interno del quale venivano stipati migliaia di file, tra cui l'intero archivio criminale della OCP Corporation. Oggi come oggi questo dettaglio potrà anche sembrare scontato, ma vi assicuriamo che nel 1987 detta tecnologia faceva ancora parte dell'immaginario fantascientifico.

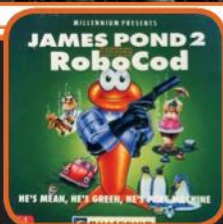
PUNTALE USB

Meno ergonomico di una chiavetta USB, ma altrettanto efficace, lo spuntone di metallo retrattile impiantato nella sua mano destra consentiva a Robocop di collegarsi a qualsiasi dispositivo computerizzato ed avviare eventuali scambi di dati.

1993 ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

VIRGIN GAMES / INTERPLAY

IL CROSSOVER RAPPRESENTA UNA TENTAZIONE SPESSO IRRESISTIBILE quando si parla di icone cinematografiche o fumettistiche; così come accaduto in precedenza per i brand di Alien e Predator, anche i franchise di Robocop e Terminator avrebbero finito per confluire in un'unica produzione tesa, stavolta, a stabilire il vincitore di un epocale confronto tra organismi cibernetici. Nato da una costola dell'omonimo fumetto curato dalla Dark Horse, il platform shooter prodotto da Virgin Games vedeva lo sbirro di latta intento ad affrontare un'intera legione di T800, nel tentativo di difendere l'umanità da un'apocalisse altrimenti inevitabile. Pezzo forte del pasto, un comparto grafico tanto coriaceo quanto performante, in cui poderosi sprite animati con una certa cura andavano ad affollare scenari multi-livello di impatto adeguato.
Inizialmente distribuito nei soli formati Master System, Game Gear e SNES e quindi convertito anche su Megadrive il gioco avrebbe trovato la propria, ovvia consacrazione nelle sue versioni a 16Bit, lasciando solo sparute briciole di appeal alla successiva edizione Game Boy realizzata da Interplay e Unexpected Development nel 1994.

Generalmente corposi, gli stage costituenti l'avventura tendevano a svilupparsi tanto in lunghezza quanto in altezza. Ciliegina sulla torta, l'introduzione di un livello in soggettiva, col buon Robocop alla guida di un robusto carro armano!

PARODY MODE

Nel 1991, i produttori del platform James Pond: Underwater Agent (1990), scelsero di trasformarne il rispettivo sequel in una spassosa parodia di Robocop. Sottotitolanto "Codename: Robocod" il gioco vedeva il celebre merluzzo (dall'inglese: Cod. NdR) protagonista della serie indossare la luccicante armatura dello sbirro di latta!

2001 ROBOCOP

TITANUS FRANCE / MIRAGE INTERACTIVE

GIUNTO SUL MERCATO A 14 ANNI di distanza dal debutto del film, questo curioso spin-off prodotto dalla Titanus in esclusiva Game Boy Advance introduceva tematiche inedite a quelle affrontate dalla trilogia cinematografica, affidando ad un'efficace prospettiva top down in compito di sviscerarle secondo il format che aveva fatto la fortuna di classici quali Commando e Rambo III. Accolto con relativa freddezza dal mercato, il gioco si rivelava ben più intrigante di quanto le sue scarse vendite lascerebbero ipotizzare.

Nel tentativo di proporre un' esperienza di gioco meno lineare, gli sviluppatori inframezzarono le sequenze più dinamiche con sezioni esplorative, nel corso delle quali Robocop avrebbe dovuto effettuare ricerche al database o interrogare personaggi di rilievo.

2003 ROBOCOP

MGM INTERACTIVE / TITUS INTERACTIVE

Penalizzata da una realizzazione tecnica modesta, l'adozione della visuale in soggettiva si rivelò un autogol piuttosto grossolano: a che serve avere tra le mani un personaggio come Robocop se non puoi mostrare al pubblico la sua luccicante armatura?

LA FEBBRE DA FPS CHE CONGESTIONÒ l'intera industria favorì il ritorno in scena di numerosi Action Hero d'epoca cui, sviluppatori con poche idee affidarono il compito battere cassa. A tirar fuori dal cilindro un'ormai arrugginito Robocop ci pensarono, giustappunto, i membri della Titus che, acciuffando al volo una commessa diretta della Metro Golwyn-Mayer, gli cucirono intorno un frettoloso codice di maniera. Nei soli 9 stage atti a sviscerare l'inedito plot scritto da Fabien Person, sarebbero andati di fatto accavallandosi tutti i più biechi luoghi comuni del genere.

SENZA LICENZA

Le ultime 2 produzioni videoludiche mai legate al personaggio di Robocop risalgono al biennio 2004 / 2005 e portano la firma di un piccolo team indipendente chiamato Park Productions. Realizzati senza il supporto di alcuna licenza ufficiale, gli shooter a scorrimento Robocop 2D e Robocop VS Terminator 2D vennero rilasciati unicamente in veste shareware, su formato Windows.

ROBOFILES

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

- Robocop debuttò nelle sale cinematografiche nel 1987, seguito da Robocop 2 nel 1990 e Robocop 3 nel 1993.
- L'attore Peter Weller ottenne il ruolo di protagonista solo dopo i categorici rifiuti di Rutger Hauer e Arnold Schwarzenegger. Sebbene fosse ambientato a Detroit, il primo film della saga venne girato interamente tra Pittsburg e Dallas.
- All'epoca, Detroit vantava il titolo di capitale dell'industria automobilistica statunitense e, in quanto tale, appariva come la location più adatta a "fotografare" il futuro centro nevralgico degli States. La drammatica crisi patita dalla città nel corso della seconda anni '90 avrebbe smentito drasticamente questa previsione.
- Paul Verhoeven e Rob Bottin, il designer di Robocop, ebbero il loro bel daffare per trovare un accordo sul look che questi avrebbe dovuto assumere. Il primo avrebbe infatti preferito un look molto meno umanoide, ma fu costretto infine a cedere: viceversa, Peter Weller non sarebbe mai riuscito a entrare nell'armatura.
- La celeberrima Handgun di Robocop non era altro che una Beretta 93R modificata ad hoc da un visionario fabbro statunitense.

RETROPICS CELEBRITÀ, EVENTI E CURIOSITA' D'EPOCA IMMORTALATI IN UN UNICO SCATTO!

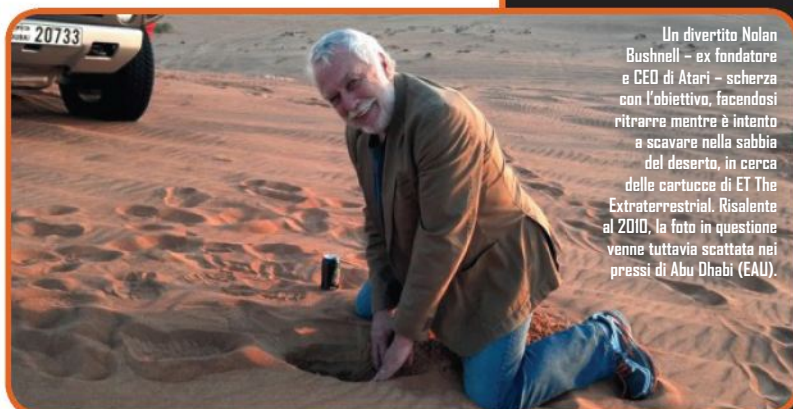
Howard Scott Warshaw percepì circa 200.000 dollari dell'epoca per occuparsi dello sviluppo del gioco, più una vacanza premio alle Hawaii: una bella ricompensa, non c'è che dire...

AUTUNNO 1982, SEDE CENTRALE DI ATARI INC. (SUNNYVALE, CALIFORNIA) – Steven Spielberg e Howard Scott Warshaw posano per l'obiettivo, dopo una delle prime fasi di testing di E.T. The Extraterrestrial. La scheda Atari 2600 che il giovane programmatore stringeva in pugno era il frutto di un processo di coding alquanto approssimativo, che si sarebbe concluso nel successivo mese di dicembre, a sole 5 settimane dall'effettivo inizio dei lavori. A determinare questo ritardo, le estenuanti trattative per la cessione dei diritti d'immagine dell'opera cinematografica, che si erano risolte soltanto in estate, con Atari costretta a sborsare oltre 24 milioni di dollari per assicurarsene l'esclusiva.

In barba al sorriso sfoggiato nella foto, Steven Spielberg non rimase affatto colpito dalla demo del gioco: a quanto pare, egli avrebbe difatti preferito un gameplay che si rifacesse apertamente a Pac-Man, piuttosto che alle meccaniche seek & find proprie dell'adventure concepito da Warshaw.

Come è noto, E.T. The Extraterrestrial si sarebbe rivelato uno dei più grandi flop della storia dei videogame, tanto da giocare un ruolo significativo nella drammatica crisi cui sarebbe andata incontro Atari e, con essa, l'industria tutta nei mesi a venire.

SEPOLTO VIVO?

Dati ufficiali alla mano, ET The Extraterrestrial avrebbe piazzato circa 1.5 milioni di pezzi in tutto il mondo affermandosi, peraltro, come uno dei titoli più venduti del Natale del 1982. Gli estremi del suo clamoroso flop furono in tal senso determinato dall'incredibile quantitativo di copie rimaste invendute: una montagna di cartucce che il produttore Ray Kassar stimò corrispondere ad oltre 3 milioni di unità. Secondo una leggenda metropolitana diventata ormai di pubblico dominio, Atari avrebbe sepolto buona parte di esse nel deserto di Alamogordo, in New Mexico (USA) contravvenendo peraltro al tassativo divieto federale di scavare in quella regione: come ribadito più volte da Howard Scott Warshaw e Nolan Bushnell, la notizia non fu altro che una trovata dei redattori del quotidiano locale, Alamogordo Daily News.

Un divertito Nolan Bushnell – ex fondatore e CEO di Atari – scherza con l'obiettivo, facendosi ritrarre mentre è intento a scavare nella sabbia del deserto, in cerca delle cartucce di ET The Extraterrestrial. Risalente al 2010, la foto in questione venne tuttavia scattata nei pressi di Abu Dhabi (EAU).

VOGLIA DI REMAKE

STARFOX ADVENTURES

2002 NINTENDO / RARE LTD. – GAME CUBE

Atteso come profeta del rilancio definitivo, Starfox Adventures avrebbe dovuto rinverdire i fasti di un franchise per molti versi unico, in cui Nintendo non aveva mai dimostrato di credere fino in fondo. Fin dalla release della sua prima avventura, il futuro di Fox McCloud era rimasto difatti avvolto da una fitta nebbia di perplessità e ripensamenti, che il deludente Lylat Wars distribuito nel 1997 su N64 non aveva che infittito.

Proprio perché scottati dai magri risultati registrati da quest'ultimo, i vertici della grande N dovettero concludere che il pubblico non fosse tanto attratto dalle battaglie aree in sé, bensì dal colorito universo che le contestualizzava. Quando si trattò di avviare i lavori sull'episodio destinato al Game Cube, essi ordinarono pertanto a Rare di trasformare il flying-shooter del tempo che fu in un Action Adventure dal retrogusto "zeldiano" e imprimere così una svolta radicale all'intero franchise.

Orfani del loro habitat naturale, Fox McCloud e i suoi buffi amici non sarebbero purtroppo riusciti a reggere il peso della transizione, finendo col pagare dazio comunque eccessivo al clamoroso flop. Se è vero che essi non godevano del carisma necessario a confrontarsi col genere in questione, è altrettanto innegabile che le radici della debacle fossero più figlie alla generale inefficacia del concept di gioco elaborato da Rare: un'azienda che, già all'epoca, palesava i primi segni di decadenza.

A fronte di una realizzazione tecnica spettacolare, il gioco avrebbe, in tal senso, tradito le incertezze di un team di sviluppo tutt'altro che convinto della strada imboccata, come pure la rispettiva incapacità di imprimere un identità ben definita al prodotto. Fin troppo simile a decine di videogame affini, Starfox Adventures viveva d'altronde di meccaniche tanto ripetitive quanto vacue, che una trama altrettanto

Analogamente a Legend of Zelda: Ocarina of Time – titolo cui Rare fecero ampio riferimento nella stesura del gioco – Starfox Adventures presentava anche un'ampia sezione statistica dedicata alla gestione di inventario e abilità speciali.

BELLO SENZ'ANIMA

GRAN PARTE DELL'AVVENTURA SI SAREBBE SVOLTA SULLA SUPERFICIE DI DINOSAUR PLANET: UN RIGOGLIOSO EDEN PERDUTO IN CUI FORESTE ANCESTRALI, ANTICHE ROVINE E ARCHITETTURE ULTRAMODERNE CONVIVEVANO IN MODO SORPRENDENTEMENTE ARMONIOSO. POPOLATO NON SOLO DA DINOSAURI, MA ANCHE DA UNA RICCA SELEZIONE DI RAZZE ANIMALI, QUESTO COLORATO UNIVERSO ERA SUDDIVISO IN TANTE AREE DI GIOCO DAI CONFINI PIUTTOSTO AMPI, IN CUI I PROTAGONISTI DELL'AVVENTURA AVREBBERO POTUTO SPAZIARE SERVENDOSI ANCHE DI OPPORTUNE CAVALCATURE

L'ottimo lavoro svolto grafici della Rare favorì a Dinosaur Planet un look mozzafiato, in cui fonti d'illuminazione assai efficaci avrebbero esaltato strutture poligonali molto elaborate e texture altrettanto sofisticate.

Oltre al prode Fox McCloud, il giocatore avrebbe potuto prendere il controllo della giovane Krystal, sua futura e ideale compagna di vita. Ad aiutare gli eroi, la solita combriccola di comprimari, tra cui i vecchi Peppy, Slippy e ROB il Robot.

inconsistente non riusciva per giunta a giustificare. Ostaggio di un'avventura incapace di prendere il largo, l'utente si sarebbe così ritrovato a girovagare stancamente tra una meta e l'altra, limitandosi a collezionare orbi di luce e punti esperienza... Decisamente poco, per un titolo nato con l'ambizione di inaugurare una nuova, clamorosa epopea.
Al di là dell'innegabile amarezza maturata in quegli anni, molti reduci della grande delusione continuano in ogni caso a ritenere che l'idea alla base di Starfox Adventures meriti una seconda opportunità e che questo sia proprio il momento più adatto a valutare una ripresa del progetto. Con un parco licenze ormai avvilito dal continuo proliferare dei soliti brand, il Wii U potrebbe infatti trarre beneficio dal ritorno di Fox McCloud e la sua banda e noi tutti recuperare (finalmente) un classico mancato.

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

IL COLLEZIONISTA

a cura di **Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna** Games Collection Vigamus

Ecco il tempio romano del retrogaming, pochi possono entrarci...

Parte della collection di Francesco, dove spicca la nobile sezione Neo Geo a cartucce.

Dettagli

nome:
Francesco

cognome:
Roman

nickname:
Ciccino, il Collezionista Sopraffino

età:
37

pezzo da collezione:
Tutte le edizioni di Street Fighter!!

Una collezione da **campioni!**

Questo mese arriva su Game Republic Francesco Roman, una figura leggendaria del panorama collezionistico romano! Amante dei videogiochi a 360 gradi e dell'Xbox 360, ha una passione sfrenata e dirompente per Street Fighter! Francesco vive a Roma con la moglie Mary e il figlio Emanuele che, a quattro anni, è già un grande patito della serie Capcom. Tale padre, tale figlio. Classe 1977, Francesco ha tra i primi sistemi dell'infanzia lo Zanussi Ping-O-Tronic, il noto "Pong" italiano, e lo Spectrum. Assiduo frequentatore delle sale giochi, ha il suo battesimo arcade con due titoli, che ricorda con più affetto, Ninja Gaiden e Street Fighter II. Quest'ultimo in particolare lo segna in modo indelebile, restando tuttora la sua serie preferita in assoluto. La sua collezione completa di Street Fighter è gigantesca. Non stiamo parlando semplicemente dei primi quattro episodi in diverse versioni. No. Con completa intendiamo TUTTI gli episodi mai usciti, per ogni sistema, anche i più oscuri, inclusi spin-off, remake, limited e raccolte. Una collezione di circa 1800 pezzi, di cui oltre 90 titoli solo per SF!! Un vero storico della serie, di cui conosce aneddoti e leggende, e proprio per questo, diventato noto nel settore come "Collezionista Sopraffino". Un posto speciale nel cuore di Francesco è riservato all'Amiga 500, con opere come Golden Axe, il cui dischetto blu con scritta a pennarello nero lo accompagna fin dall'infanzia. Francesco ha vissuto tutta l'evoluzione del settore, con Vic 20, C64, C16, NES, Tiger, Game Boy, Mega Drive, PC Engine, Neo Geo, PS1, Saturn, PS2, GC, Wii, Xbox, PS3, fino ai sistemi attuali, con PS4 e Xbox One appena arrivate in salotto. Centinaia i titoli giocati, ma Sonic Adventure su DreamCast resta sempre uno dei più amati. Francesco, storico fan della Sega, ama Xbox ma non la considera il vero erede della celebre software house giapponese e, sorpresa, non sopporta il Kinect! Per lui la periferica resta troppo limitata per un gameplay valido e, giocare Street Fighter con la telecamera, sarebbe faticoso e demenziale! "Capcom, ti prego, non farlo mai!" afferma fieramente.

La completissima Street Fighter Collection! Dal Game Boy alla PS3, passando per il Saturn!

retromarket

POWERED BY GAMES COLLECTION

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

NOTA:
Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino è dedicato a una serie di culto per tutti gli appassionati di retrogaming, e non solo... è di scena Street Fighter, la saga preferita dal collezionista "sopraffino" ospite di Game Republic. Dopo un primo episodio passato un po' in sordina, il secondo titolo di Street Fighter diventa un punto di riferimento per l'intero genere. La sua leggenda è tale da generare una vera SF Mania con decine di nuove versioni per tutte le macchine, ogni nuova release è subito imperdibile per i fans di tutto il mondo! Oggi l'ultima installazione del franchise, Street Fighter IV, è realizzata proprio come una sorta di grande omaggio al classico degli anni 90.

TITOLO: STREET FIGHTER (AKA FIGHTING STREET)
VERSIONE: PAL
HOME COMPUTER: COMMODORE 64
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: U.S. GOLD
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER (AKA FIGHTING STREET)
VERSIONE: DISCO 5" NTSC
COMPUTER: PC-DOS
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM U.S.A.
QUOTAZIONE: 60 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER II
VERSIONE: JAPAN
MACCHINA: ARCADE COIN-OP
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 600+ EURO

TITOLO: STREET FIGHTER II
VERSIONE: PAL
CONSOLE: SUPER NINTENDO
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER II TURBO
VERSIONE: PAL
CONSOLE: SUPER NINTENDO
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 25 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER II
VERSIONE: PAL
HOME COMPUTER: ZX SPECTRUM
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 40 EURO

TITOLO: SUPER SUPER STREET FIGHTER II TURBO
VERSIONE: PAL
CONSOLE: AMIGA CD 32
ANNO DI PRODUZIONE: 1995
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 45 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER II
VERSIONE: PAL
CONSOLE: GAME BOY
ANNO DI PRODUZIONE: 1995
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION
VERSIONE: PAL
CONSOLE: MEGA DRIVE
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 45 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
VERSIONE: NTSC JAPAN
CONSOLE: DREAMCAST
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 40 EURO

TITOLO: POCKET FIGHTER
VERSIONE: PAL
CONSOLE: PLAYSTATION
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER COLLECTION
VERSIONE: PAL
CONSOLE: PLAYSTATION
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: X-MEN VS STREET FIGHTER
VERSIONE: NTSC JAPAN
CONSOLE: SATURN
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 35 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER IV
VERSIONE: PAL
CONSOLE: PLAYSTATION 3
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER IV ARCADE STICK PRO
VERSIONE: NTSC JAP
CONSOLE: XBOX 360
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPATORE: MAD CATZ
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: 200 EURO

TITOLO: STREET FIGHTER X MEGAMAN
VERSIONE: DIGITALE
COMPUTER: PC WINDOWS
ANNO DI PRODUZIONE: 2012
SVILUPPATORE: CAPCOM
PRODUTTORE: CAPCOM
QUOTAZIONE: FREEWARE

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi simonetrimarchi@me.com

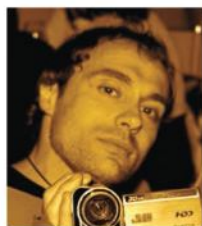
SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

XBOX ONE: DUE MESI DOPO

Impressioni d'inverno sull'online

Quando è uscita la patch per Killer Instinct contenente Spinal, non ho saputo resistere. Ho spolverato e acceso la Xbox One comprata al day one di PS4 (è andata veramente così) con 500, ricchi, euro e mi sono messo a praticare la sacra arte dell'ultra combo in tutto l'internet europeo. Il progetto è seguire le orme del Raoul di HokutoNoKen, evitando di fare la stessa fine: fare tabula rasa di voi, miei avversari!
Da quando ho in casa la nuova console Microsoft l'ho usata poco, davvero troppo poco, per esprimere un giudizio davvero profondo: ma non appena ho provato a giocare una partita a KI con qualcuno della mia lista amici, mi sono reso conto che sono spariti i comandi fondamentali del Live. Una column, ho pensato, è il modo giusto per esorcizzare la perdita. Sono stato uno degli early adopter di Xbox 360 ed ho visto il sistema di Microsoft quasi nascere ed evolvere verso lo status di uno dei sistemi da gioco migliori della storia. Soprattutto se il vostro pane quotidiano sono strani dojo, ingranaggi di guerra e una puntina di guerra simulata sparsi nell'etere. Xbox Live, con la sua semplicità di utilizzo e la sua affidabilità, ha sicuramente conquistato una fetta di pubblico incredibile, definendo in Italia una differenza netta tra le utenze delle due console protagoniste della nostra war. "Prenditi Xbox 360 se ti piace il gioco online", era una delle mie risposte da battaglia alla domanda fondamentale: "AKirA, è meglio Microsoft o Sony?". Mi sembra che la situazione al momento sia radicalmente cambiata. Xbox One è molto silenziosa, ha un sistema operativo elegante e l'interazione con Kinect è sublime. Per ora ha anche le migliori esclusive, escluso Resogun, scusate il gioco di parole. Eppure non si può più fare una chat diretta con un altro utente e l'invito a una partita online è diventato macchinoso e scomodo. I gruppi non funzionano più come prima e fondamentalmente tutta quella sezione è stata stravolta.
La filosofia di Microsoft sulla console sarebbe dovuta essere parallela a quella messa in pratica sul joypad: qualcosa di già ottimo, migliorato nei dettagli. Inspiegabilmente invece qualcosa che funzionava a meraviglia, tutta la parte social di Xbox 360, mi sembra uno dei punti deboli di Xbox One.Non ho avuto modo di provare PS4 in maniera intensiva ma dai miei primi test mi è sembrato invece che Sony abbia optato per semplicità e leggerezza, dal punto di vista del sistema operativo, e mentre le vendite stanno dando ragione al colosso giapponese (gli analisti prevedono che PS4 venderà più di Xbox One fino al 2015...), Microsoft non può non fare i conti con l'aver cominciato a perdere questo tipo di utenti: i netgamer. Utenti che fino alla scorsa generazione erano stati compratori esclusivi di questo servizio: Xbox Live aveva un costo, giocare online a COD era a pagamento.
Perché, appunto, era un servizio migliore di quello gratuito sull'altra sponda. Ora si paga anche su Playstation ma questa non può essere una giustificazione per l'aver consegnato agli utenti una console con un sistema operativo acerbo come quello di Xbox One. Maturerà con le patch, mi dico, e intanto rinuncio a farmi un match con Dollmasterz...
meglio una classificata con uno sconosciuto: scorrerà più sangue!

> MICROSOFT NON PUÓ NON FARE I CONTI CON L'AVER COMINCIATO A PERDERE QUESTO TIPO DI UTENTI: I NETGAMER.

di Eugenio Antropoli spygamer1@gmail.com

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

IL PIACERE DI ESSERE ANOMALO

La privacy, Vint Cerf, e i fatti degli altri

Ho passato gli ultimi 3 anni a far sparire le mie foto dalla rete, e alla fine sono riuscito, con non poca fatica, a far comparire il mio nome solo in qualche vecchia discussione o in qualche contatto che mi poteva far comodo. Certo, su questa pagina c'è il mio volto, ma è proprio questo il punto: ci sono perché l'ho deciso io.
In effetti la paranoia della privacy ha preso il sopravvento sul sottoscritto nel 2006, ovvero da quando ho iniziato ad usare i primi servizi "nella nuvola" per lavoro o per conservare documenti, e proprio in questi giorni ho deciso di eliminare tutto il lavoro che ho a disposizione online. Qualcuno potrebbe definirla la classica paranoia complottista post Datagate, ma per quel che mi riguarda si tratta nient'altro di far rimanere gli affari propri come tali. Non so, a voi non darebbe fastidio che qualcuno che lavora all'assistenza di Skydrive, magari una bella sera decide di leggere qualche vostro documento o guardare qualche vostra foto di famiglia? A me si. Il motivo che mi ha dato il là a cancellare tutto quello che avevo su cloud è da imputare alle recenti dichiarazioni di Vint Cerf, ovvero uno dei padri della rete e del protocollo di comunicazione TCP/IP, senza il quale non sarebbe esistito nemmeno il concetto di World Wide Web. Il nostro caro Vint, oggi nel ruolo di Evangelist per Google (brutto termine usato da molti anni anche dai fanatici Apple), ha dichiarato lo scorso novembre che la privacy rappresenta una semplice anomalia determinata da peculiari condizioni storiche verificatesi di recente e comunque prima dell'avvento di Internet. Per supportare la sua dichiarazione, Cerf ha aggiunto che fino a qualche tempo fa vivevamo in piccole comunità in cui ogni componente era a conoscenza dei fatti altrui. Di conseguenza, a suo parere, la rete avrebbe riportato tutta nella norma, ovvero alla condivisione della nostra vita con gli altri.
Niente di più vero e sbagliato allo stesso tempo. Vediamo perché: innanzitutto il signore citato qui sopra sta parlando per conto della multinazionale che meglio (o peggio) rappresenta il concetto di moderno uso delle informazioni personali, visto che Google, ad esempio, sta tentando in tutti i modi di trasformare la posta elettronica in un social network, fallendo miseramente ad ogni tentativo la fusione tra due dinamiche sociali profondamente diverse tra loro. Ma, anche se in buona fede, Cerf ha completamente sbagliato su un punto fondamentale della faccenda: nelle comunità in senso tradizionale vigono legami come amicizia, valori, ricordi comuni, sentimenti e molto altro ancora, mentre la globalità delle community della rete sono in completa antitesi con questi legami essendo concentrate fondamentalmente su un singolo argomento, che si condivide, ma che rimane comunque un singolo argomento. Tutto il resto viene lasciato fuori e l'utente conosce poco o nulla della persona che risponde da mille e più chilometri di distanza. Nelle comunità tradizionali inoltre, vige un certo controllo ed esistono delle responsabilità, mentre nel mondo digitale la deresponsabilizzazione rispetto alle azioni compiute rappresenta la norma, complice anche l'incapacità di fondo di intepretazione del mezzo digitale da parte dei vari stati. Insomma, caro Vint, è facile parlare a nome di una società che rifiuta per partito preso la responsabilità dei contenuti nascondendosi dietro alla scusa dell'algoritmo di ricerca. La verità è che la rete degli albori, quella meraviglia che permetteva di farci condividere tutte le nostre argomentazioni senza troppi problemi fino a qualche anno fa, ora è in mano a poche multinazionali che, dietro alla scusa della gratuità dei loro servizi vendono al miglior offerente i nostri dati personali. Il problema è che per la maggior parte di questi servizi non è prevista, nemmeno a pagamento, un'alternativa senza pubblicità invadenti e in cui viene tutelato il proprio diritto alla discrezione. Pertanto per stare al passo con il concetto moderno di lavoro, sempre più imprescindibile, sono obbligato a cedere parte della mia privacy. Praticamente un ricatto. Mi dispiace, ma fino a che non troverò un'alternativa valida, preferisco essere un'anomalia di sistema.

DIETRO ALLA SCUSA DELLA GRATUITÁ DEI LORO SERVIZI VENDONO AL MIGLIOR OFFERENTE I NOSTRI DATI PERSONALI

di Fabrizio Tropeano info@italiatopgames.it

ITALIATOPGAMES

ITALIATOPGAMES sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

INVOLUZIONE DELLE CONSOLE: MA QUALE NEXT GENERATION!

Che fine ha fatto la multimedialità estesa e aperta di Playstation 3 ed Xbox 360?

Sono rimasto a dir poco deluso e amareggiato (eufemismo edulcorato...) nello scoprire che Playstation 4 e Xbox One non hanno alcuna intenzione almeno per il momento di essere multimediali come PS3 ed Xbox 360. Tentare di inserire una chiavetta USB sarà un'operazione completamente ignorata dalle macchine da gioco next generation ma anche tentare di vedere un blu-ray 3D almeno per il momento si rivelerà totalmente infruttuoso.
È vero: le console sono nate per giocare e quella è la loro funzione principale ma veramente vedere una involuzione del genere è uno spettacolo indecoroso. Per anni Sony e Microsoft hanno cercato di mettere all'angolo Nintendo, mostrando le tante funzionalità in più che avevano Xbox e Playstation in fatto di multimedialità e quant'altro. L'idea è quello di avere tutto disponibile tramite i vari marketplace: musica, film, serie tv. Tutto dovrebbe essere disponibile esclusivamente online. Ma da questo punto di vista basta avere una smart TV per scoprire come sia possibile unire le possibilità di affittare film in streaming insieme a poter consumare elementi multimediali (tra le quali anche immagini e video personali) tramite una o più porte USB.
Sarà l'irritazione di non poter vedere film in blu-ray 3D con un TV Led di ultimissima generazione preso in super offerta prima di Natale, fin quando non vorranno aggiornare il firmware con tale funzione, sarà che immaginarsi una involuzione del genere era difficilmente prevedibile ma da una nuova generazione di console mai e poi mi sarei aspettato tutto questo.
Soprattutto perché non riesco a comprendere la motivazione di tale scelta: perché? Chiedo a voi, cari lettori di GameRepublic, un aiuto in merito! Scrivetemi a info@italiatopgames.it se avete ipotesi a riguardo.

LE CONSOLE SONO NATE PER GIOCARE E QUELLA É LA LORO FUNZIONE PRINCIPALE MA VERAMENTE VEDERE UNA INVOLUZIONE DEL GENERE É UNO SPETTACOLO INDECOROSO

E pensare che con il fatto che le architetture hardware di Playstation 4 ed Xbox One somigliano maggiormente a quella PC, avevo ipotizzato di console ancora più performanti in fatto di app non ludiche. Insomma avevo sognato di avere una sorta di PC in soggiorno grazie alle due console ed invece mi ritrovo qualcosa di molto più vicino al Wii (ad esclusione di vedere blu-ray ma che non siano 3D ovviamente).
Forse molti di voi utilizzano le console esclusivamente per giocare e quindi sembreranno di troppo queste osservazioni ma di certo per sdoganare ancora di più il videogiocare, è importante immaginarsi altre fruizioni delle nostre macchine da gioco preferite. Che la next generation sia anche di funzioni multimediali, nella speranza che con qualche aggiornamento del sistema operativo le cose possano cambiare rapidamente...

READY PLAYER ONE!

di Roberto "Redcomet" Buffa redcomet@videogiochi.com

ROBERTO BUFFA
Videogioca da sempre. È cresciuto a pane, coin-op e avventure testuali. Il suo primo computer è stato un Commodore VIC 20 e il suo primo grande amore Dragon's Lair. Ama smanettare con l'hardware PC ed è convinto che il futuro del gaming sia la Realtà Virtuale. Aspetta con ansia di potersi immergere nel mondo di Oasis... nel frattempo conduce GAMETIME ogni sabato alle 13.30 su AXN (canale 119 di SKY) e scrive su www.videogiochi.com.

HO VISTO COSE CHE VOI UMANI...

➔ Non sarà il PC a scatenare la "VR Revolution". Il futuro della realtà virtuale passa dalle console e dai dispositivi "mobile"

Il mio primo assaggio di realtà virtuale risale alla metà degli agli anni '90. Grazie a un rivenditore di Milano, avevo potuto provare questo "elmo" da oltre 1 chilogrammo e mezzo di peso chiamato VFX1 e, sfidando la cervicale, avevo passato un intero pomeriggio immerso nei mondi di Doom, Descent e System Shock. Che non erano mai apparsi così reali! Poche ore, ma sufficienti a convincermi che quello fosse il futuro. Il luogo in cui io volevo giocare. Ma non era ancora il momento.
E, dopo aver toccato il cielo con un dito, stavo per essere rispedito bruscamente a terra. Quella visione del gaming, così avveniristica, era troppo complessa per la tecnologia dell'epoca, e soprattutto troppo costosa. Per quasi 20 anni non se ne sarebbe più sentito parlare. Fino all'avvento, in tempi recenti, di Oculus Rift.
Sul casco ideato dal giovanissimo Palmer Luckey sono stati versati fiumi d'inchiostro. Si è detto tutto e il contrario di tutto. Ma non è dell'oggetto in sé che voglio parlarvi, quanto del rinnovato interesse, da parte dell'industria del gaming, nei confronti di questa tecnologia che arriva dal "passato".
Che la realtà virtuale sia la vera "nextgen" del gaming è un dato di fatto. Che piaccia o no. Anche se non potrà mai essere l'unico modo di giocare, perché ci saranno sempre generi che continueranno a essere giocati meglio su TV, in un modo più convenzionale. Eppure, nonostante l'hype da cui è circondata, non è affatto detto che la VR ce la faccia. Anche a questo "giro". Certo, ha molte più chance di quante non ne avesse negli Anni '90. Ora la tecnologia c'è e i costi sono abbastanza bassi da renderla mass market. Ma non è sufficiente. Come non è sufficiente che a crederci ci siano figure del calibro di John Carmack, Gabe Newell o Cliffy B. Una periferica per PC non può innescare una rivoluzione di questa portata. Che cosa serve dunque alla realtà virtuale per diventare fenomeno di massa? Secondo me servono due cose. E la prima si chiama PlayStation. Sappiamo che Sony è al lavoro su un dispositivo di realtà virtuale per PS4. E sappiamo anche che è molto timorosa di svelarlo, per paura che sia un flop commerciale. Ma se questo dispositivo dovesse arrivare, se fosse sufficientemente evoluto e conveniente (di certo non potrebbe costare più della console stessa!) e soprattutto se fosse accompagnato da titoli meritevoli di essere giocati in VR, allora sono certo che qualcosa comincerebbe a muoversi... E, a quel punto, anche Microsoft non avrebbe altra scelta che proporre una soluzione analoga su Xbox One. E non avendo pronta una periferica, l'unica possibilità sarebbe un accordo con OculusVR. Pensateci: integrando Rift con Kinect, avremmo una piattaforma da gaming in stile "ponte ologrammi di Star Trek"! Ma pure questo non sarebbe sufficiente a scatenare la "VR Revolution", anche se porterebbe la realtà virtuale dritta dritta nei nostri salotti.
L'ingrediente mancante arriverebbe quindi da quei dispositivi alla cui tecnologia ha attinto anche OculusVR nel creare Rift. Dovete sapere che una delle demo più interessanti di Oculus Rift permette di guardare un film o un video all'interno di un cinema virtuale. Ti siedi dove vuoi, in prima fila o in ultima, e hai una sala tutta per te, con uno schermo da 1.000 pollici. Questa applicazione, che si chiama VRCinema, potrebbe girare tranquillamente sul processore di un moderno smartphone. Ecco allora che Oculus Rift, diventato wireless e con la propria batteria a bordo, interfacciandosi con i nostri smartphone (o addirittura ospitando al proprio interno la tecnologia di uno smartphone top di gamma!) potrebbe trasformarsi in un sofisticatissimo dispositivo portatile di intrattenimento in VR. Da indossare tornando dal lavoro, ad esempio quando si è sul treno o sui mezzi, per trascorrere il viaggio andando "altrove". Console e dispositivi mobile potrebbero tracciare il sentiero per una diffusione di massa della realtà virtuale. E, a quel punto, mancherebbe solo la ciliegina sulla torta. Ovvero una killer app in VR per il pubblico di gamer. E qui mi sbilancio in una previsione. Valve sta sperimentando pesantemente sulle tecnologie VR e su un'implementazione VR di Steam. Elementi che potrebbero confluire un domani nel nuovo SteamOS. Mentre Gabe Newell ha dichiarato, a più riprese, che un nuovo Half Life arriverà solo quando il team sarà certo di poter proporre un titolo che sia, ancora una volta, rivoluzionario. E se la killer app in VR fosse il tanto atteso Half Life 3? Sognare non costa niente.
E forse Oasis non è così lontano...

> ERA L'ALBA DI UNA NUOVA ERA, UN'ERA IN CUI IL GENERE UMANO AVREBBE TRASCORSO LA MAGGIOR PARTE DEL TEMPO LIBERO ALL'INTERNO DI UN VIDEOGIOCO
> *ERNEST CLINE, PLAYER ONE*

GR HOTEL

gr.hotel@playmediacompany.it
Game Republic Hotel
Idra Editing c/o VIGAMUS Via Sabotino, 4
00195 Roma

Check In

Videogiocatrici e videogiocatori, visto che rivoluzione? Una Game Republic tutta diversa, finalmente. Immagino che starete ancora cercando di metabolizzare i vari cambiamenti, la nuova grafica, le rubriche spuntate fuori dal nulla, le nuove voci che arricchiscono la sinfonia di opinioni che compone GR... insomma, il refrain è semplice: siamo diversi ma siamo sempre noi, quella banda di matti convinta che in edicola servirà sempre una rivista di videogiochi multipiattaforma, specializzata e con un taglio alto, rivolta quindi a gamer adulti che vogliono essere informati e intrattenuti, certo, ma che non hanno neppure paura di ammettere che il Videogioco, dannazione, è anche Cultura. E una forma espressiva artistica.
In questo, Game Republic è unica nel suo genere, assolutamente unica. Qui c'è tutto questo, ma senza il rischio di snobismo, puzzonasismo o boria radical-chic. L'hardcore gamer (come lo chiamo io, porn gamer) che sa tutto lui e vuole gestire il gaming come nel 1985, dalla sua torre d'avorio che puzza di razzismo lontano un miglio, qui non è di casa. Cioè, diciamolo meglio: è anch'egli il benvenuto, ma deve adattarsi alle regole della casa, anzi, del GR Hotel. Che resta a gestione familiare, quindi by Mossgarden & Metalmark, i Bonnie e Clyde della posta videoludica italiana. Solo una raccomandazione finale: scriveteci, amici. Questa rubrica è fantastica, ma non può esistere senza di voi. Abbiamo bisogno di lettere, di domande, di provocazioni, di racconti, poesie, diari, confessioni erotiche, oroscopi, maledizioni, riti occulti e mappe del tesoro. Aprite il vostro cuore e gettate fuori tutto. GR Hotel. Qui, credetemi, c'è gente matta almeno quanto voi. Metteteci alla prova.
Metalmark

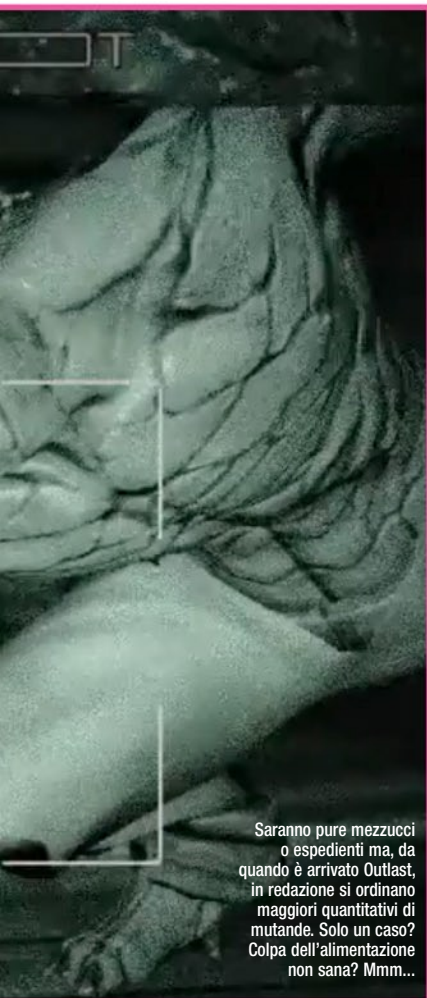
GR ELITE SQUAD

IDENTIKIT: MICHELE GIANNONE
NOME IN CODICE: T-002
SEGNI PARTICOLARI: SPORTIVO

Michele Giannone, prode editor in chief della crew di Idra Editing e quindi braccio destro editoriale del ferocissimo Metalmark, è un redattore di una volta, di quelli che non fanno più, come i biscotti artigianali. Proveniente dalla ridente (beh, insomma) Olevano Romano, Michele è l'atleta di GR. Alto, magro, fisicaccio da calciatore provetto e tipica vanità collegata: per comparire in una foto, si fa circa mille scatti, che poi seleziona da solo in ore e ore di chiusa in camera oscura. Di fede principalmente sonara e di salute cagionevole come un colibrì in uno tsunami (si prende l'influenza 10 volte all'anno), il Giannone ha il culto di Resident Evil: è uno dei massimi collezionisti, ha scritto un libro sulla saga (Resident Evil: Le Radici del Male), collabora al fan film in sviluppo e gestisce la community ufficiale del gioco di Capcom in Italia. E scusate se è poco!
Si sta specializzando in giornalismo all'università e ha una madre pittrice dal talento straordinario, ma bizzarramente non ha mai assaggiato un caffè in vita sua, il che lo rende contemporaneamente: (1) un bel matto da legare, quindi perfetto per la redazione di Game Republic; (2) l'antitesi di quello psicopatico caffeinomane di Metalmark, quindi pessimo per la redazione di Game Republic.
Come caporedattore, Michele Giannone è considerato troppo buono. Ma non temete: sta tenendo un corso all'Inferno per imparare a torturare i suoi redattori e collaboratori esterni.

REAGIRE ALL'ORRORE

Mitica redazione di Game Republic, come state? Sono un appassionato dell'orrore: cinema, libri e ovviamente videogiochi. Proprio per questo, ho iniziato a nutrire dei timori verso il nuovo trend intrapreso dal genere Survival Horror a partire da Amnesia e Slender in poi, e che pare destinato a proseguire con gli imminenti arrivi per le nuove console di Outlast, Daylight e Alien Isolation.
Questo perché sono tutti giochi in cui al giocatore non viene data la minima possibilità di difendersi o combattere durante il corso del gioco. Mi spiego meglio: per come la vedo io, un gioco horror dovrebbe considerarsi tale perché dotato di atmosfere particolarmente inquietanti, piuttosto che veri e propri momenti che ti fanno saltare sulla sedia e NON perché si è costretti a fuggire a gambe levate di fronte a qualsiasi cosa ci si pari davanti, per una condizione imposta dai programmatori del gioco.
Mi rendo conto che il senso di angoscia derivato dal sentirsi braccati e in pericolo sia il più classico degli espedienti dell'horror mediatico, ma temo che l'assoluta incapacità di fare qualsiasi altra cosa che non sia scappare e nascondersi, porti in realtà soltanto a un senso di imposta impotenza e, volendo, anche di scarsa credibilità, dato che sfido anche il più temerario (e stupido) degli esseri umani ad avventurarsi all'interno di una delle ambientazioni dei titoli sopracitati completamente solo e senza neanche una pistola o un coltello.
Voi cosa ne pensate?
Saluti.
Il Doc

MOSSGARDEN: Non sono mai stato un grosso appassionato di horror, quindi dovrei lasciare subito la parola al buon Metalmark, che con zombi, xenomorfi indemoniati e Pokémon ci va invece a nozze. Prima di lasciarti nei suoi artigli, voglio comunque provare a ribattere, sottoponendoti il mio personalissimo (e inesperto) credo in fatto di spaventi e balzi sulle sedie: checché tu ne dica, continuo infatti a credere che il vero terrore sia più figlio del senso di precarietà, della certezza di non essere in grado di fronteggiare l'eventuale minaccia e, soprattutto, del fatto di potersi ritrovare nei guai senza averlo affatto previsto.
METALMARK: Mossgarden ha ragione. A me questo tema interessa molto, invece, e il discorso che fai mi appassiona, anche se non sono del tutto d'accordo con te, Doc. Ma partiamo dall'inizio. Credo che il problema sia la deriva action presa dal genere horror da molti, moltissimi anni.

Saranno pure mezzucci o espedienti ma, da quando è arrivato Outlast, in redazione si ordinano maggiori quantitativi di mutande. Solo un caso? Colpa dell'alimentazione non sana? Mmm...

Metalmark e Mossgarden rispondono in coppia alle lettere di GR Hotel. A loro piace così. Si sentono le Mary Kate & Ashley della redazione. Che volete farci? Fosse il più grande dei nostri problemi...

Seguimi un attimo, ok? Dopo il tramonto delle avventure (testuali, grafico/testuali e grafiche), l'horror si è totalmente trasportato, come genere, nell'action adventure, che è ovviamente qualcosa di totalmente diverso: infrastruttura di gameplay fondata sui riflessi e presenza di enigmi basati generalmente su esplorazione e interazione con oggetti. Il tutto, però, sempre subordinato, in modo più o meno schiacciante, a combattimenti, inseguimenti e altre sezioni d'azione. Man mano che la tecnologia ha offerto maggiore possibilità di spettacolarizzazione dell'azione, quest'ultima ha preso sempre più il sopravvento, complice anche la fase di "stanca" dei c.d. survival horror puri, ormai eccessivamente statici e poveri di mordente emotivo (pensiamo a Resident Evil, ma anche a Silent Hill dopo il secondo episodio). Grazie al real time e al puro elemento adrenalinico, l'horror ha recuperato quantomeno la sua dimensione iniziale di oggetto nato per spaventare. Resident Evil 6 fa ridere i polli, Outlast te la fa fare addosso: e questa è realtà, non frutto di supposizioni e strane teorie. Sono mezzucci, Doc? Sì, in gran parte sì, hai ragione: sono espedienti. Ti rendo debole, vulnerabile e impotente e tu, di conseguenza, hai paura. E scappi, col cuore a mille! Funziona,. Se ben orchestrato, e possiamo considerarlo uno schema alternativo ad altri, non migliore ma neppure più deprecabile. Specialmente quando è credibile, come nel caso di Alien: Isolation, che ho sperimentato in prima persona e che rende perfettamente il feeling del film del 1979. Però non ti sto dando torto, anzi: l'horror, per chi lo ama (e io lo amo di certo), non può ridursi a un nascondino splatter ad alta tensione. Dove sono la destabilizzazione delle nostre certezze, il terrore psicologico, l'ansia intellettuale che si costruisce in noi nello scoprire qualche terribile segreto? Dove sono, cioè, le storie dell'orrore? Sono nel modello di Telltale, caro Doc. Il segreto è lì. Ci sono generi che solo il modello della neoavventura o interactive novel potrà reinterpretare in chiave vincente. Sono generi letterari che necessitano della assoluta centralità di plot, setting e personaggi, con poco gameplay spruzzato sopra, solo per rendere il tutto interattivo. Non è The Walking Dead, che è un capolavoro assoluto ma di horror vero ha ben poco, ma sarà qualcosa di nuovo, su quella linea, fatto da Telltale o da altri studios che seguiranno la scia. Il futuro di noi horrorofili è multiplo, ringraziando gli oscuri dei degli inferi. E chissà che un giorno Nintendo mi conceda anche Eternal Darkness 2, con tanto di Denis Dyack al timone. Allora sì che sarei un uomo felice...

NE RESTERÀ SOLTANTO UNO

Vado subito al sodo e capirete perché. Ultimamente le mail pubblicate qui nel GR Hotel mi sembrano meno del solito. Perche voi, Metalmark e Mossgarden, non vi occupate alternativamente di una missiva a testa invece che rispondere entrambi a ciascuna di esse? Tanto avete le stesse opinioni e si guadagnerebbe lo spazio per almeno altre due mail. Chiudo subito qui per vedere se così avanzerà lo spazio per un'eventuale pubblicazione.
Underground DJ

MOSSGARDEN: La decisione di rispondere quasi sempre in tandem è stata adottata proprio perché non sempre io e Metalmark la vediamo nello stesso modo e riteniamo che questo dettaglio sia uno dei punti forti dell'intera rubrica. Siamo, in tal senso, convinti che i commenti o le semplici dichiarazioni che rilasciamo dopo aver letto le vostre missive traggano ampio beneficio da un eventuale contraddittorio, come pure il fatto che due pareri possano contribuire ad ampliare gli estremi del discorso. Nel caso in cui, i lettori ricominciassero a preferire questa forma di corrispondenza ai più immediati post su social network e affini, non esiteremmo ovviamente a riconsiderare il format di GR Hotel.
METALMARK: E tanto per smentire Mossgarden, sono totalmente d'accordo con la sua risposta! No, dai, scherzi a parte. Gianpaolo ed io siamo simili in tanti aspetti e condividiamo molte idee in tema videoludico, però siamo anche due liberi pensatori, due teste (e non aggiungete altro, please) e due voci che, da molti numeri (era il 116, quando abbiamo iniziato a rispondere insieme), danno vita a questi splendidi duetti. Sì, siamo le Paola e Chiara di Game Republic, gli Albano e Romina, le fottute gemelle Olsen. Piuttosto, scriveteci il triplo di lettere... quello sì che potrebbe convincerci a dividere le risposte!

LA MAIL DEL MILLENNIO

Ciao Ragazzi! Ma, onestamente, che ne pensate di Forza 5?
SandyMan 76

MOSSGARDEN: Visto che me lo chiedi così, ti rispondo con altrettanta franchezza: lo considero un titolo idealmente "autistico" e concettualmente "pornografico". Autistico (e non "automobilistico", bada bene) perché ti costringe a ripetere gli

FRIGO BAR

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

La didascalia sullanteprima di Smash Bros é fuori luogo, visto che il salto in testa é una meccanica introdotta in Super Smash Bros Brawl, non fa danni e permette di spedire il nemico in basso.
Marco Bambaci punta severo il dito contro una didascalia apparsa nellanteprima di Smash Bros. U. Di fronte a cotale tassonomia, non possiamo che cospargerci il capo di putrida cenere.

Con il mio solito ritardo finisco GOW Ascension, non mi vibra niente... spero comunque nel prossimo, giusto per sapere se Kratos alloratorio preferiva calciobalilla o Ping Pong!
Nessuna vibrazione per Alessandro Lusa. Capita.

Ma se Forza Motorsport 5 su Xbox One gira a 1080p e 60 fps perché gli sviluppatori dei giochi multipiattaforma non riescono a fare la stessa cosa mentre su PS4 si? Io direi che la parola incompetenza ci sta a pennello!
Il caro Mazzi dice la sua sul trend del momento, analizzando i dati sulle risoluzioni come se avessero davvero un senso... Ma che birichino!

Cara Game Republic... i voti che avevo assegnato a Dead Rising 3, Ryse, Killer Instinct, Fifa 14 e Forza Motorsport 5 per Xbox One, nella mia mini review che avete citato nel GR Hotel del mese scorso, erano riferiti alla grafica principalmente...lunica cosa next gen... ecco perché a Fifa ho dato 4 ahahah
Il mitico Mario Giuseppe Ranieri rettifica sui suoi precedenti giudizi rilasciati sulla line-up del Boxone. Grazie per il Cara Game Republic!

Dark Souls lo consiglio a tutti i videogiocatori che vogliono trovare la pace interiore...
Dietro il consiglio di Alfredo Astro Loi si nasconde ovviamente una trappola mortifera...

Alfredo tu non ci vuoi bene vero?
E il buon Don Mazzi lo smaschera immediatamente!

Nintendo riuscir a risollevare le sorti del Wii U o si ripeter la stessa storia del Game Cube!!!
Sembrava una domanda, quella di Kiryu Kazuma... Ma i punti esclamativi che concludono la frase smentiscono i primi sospetti...

Forza 5, il porno dei motori secondo il nostro Mister Mossgarden. L'erede, insomma, del leggendario Gran Turismo, un tempo detentore di diritto di questo ambiguo "titolo onorifico".

Nicolò Pennisi di Nonantola (Modena) ci ha proposto il concept di un videogioco. Il fatto che sia superiore al 50% delle nuove uscite ci ha un po' turbato, ma il ragazzo ha talento.

stessi circuiti a loop neanche fossi Rain Man, relegando l'unica variabile all'alternato impiego di ogni sorta di veicolo mai creato. Pornografico perché, esattamente come un All Sex Porno, risulta totalmente asservito all'unico scopo di soddisfare un impulso: il voyeurismo para-erotico dell'invasato delle quattro ruote, che ama passare ore a osservare gli interni delle macchine, le curve dei rispettivi chassis e i dettagli dei cerchioni, piuttosto che mettere mano a un'esperienza di gioco che sia davvero coinvolgente. Morale della favola: mi annoia a morte.

METALMARK: Non penso. Dopo OutRun, per me, c'è stato solo Burnout.

IL SAGGIO NON SI IMMERGE

Strano mese, questo dell'Oculus Rift. Si era iniziato con la TV (Italia 1) dove PCisti ci tenevano (scoperta dell'acqua calda?) a precisare per quasi un'ora che il PC è ancora superiore alle console che sono pronte all'uscita. Poi vi ci mettete voi con la vostra copertina di Game Republic, dove l'Oculus Rift sovrasta sulle piccole, e in secondo piano, console di nuova generazione. Scrivete che la periferica per PC (ovviamente non l'ho provata) sarà importantissima, e seconda solo alla stanza virtuale di Star Trek. Finché rimarrà una periferica PC continuerò a pensare che i migliori VG sono Yu-gi-oh! GX Spirit Caller S, DQM2 DS, Paper Mario 3DS e Fire Emblem 3DS (giocati sul 3DS XL). Sento in TV che tanti amano vedere i film porno, io come Fantozzi attaccato al televisore ci divento matto, ergo: mica lo guardo. Pure Ulisse, che invece delle onde televisive aveva, tra quelle marine, le sirene che lo chiamavano, impazziva, ergo si faceva legare per non buttarsi in mare. Non ho mai

South Park e il Bastone della Verità si è rivelato un buon GdR, ma in Europa è arrivato mutilato da due autocensure di Ubisoft, almeno nelle versioni console. Ecco la schermata incriminata!

Come sempre Nintendo ha prodotto una console da affiancare a una delle due sorelle maggiori Xbox One o PS4. Io lho fatto e laccoppiata funziona a meraviglia. Per il resto la big N deve solo resistere dato che, credo, questa sar lultima generazione di console cosí come le conosciamo. Presto gli store digitali sostituiranno in toto i supporti fisici. Playstation now é un esperimento con i contorni netti di un pronostico del futuro a breve termine...
Incurante del dettaglio di cui sopra, Fausto Paganetti abbozza una risposta...

Purtroppo una console carente sotto laspetto della potenza, o detta i tempi, o deve avere un hardware capace eguagliare la concorrenza per attaccarsi al traino... Ma la magia non sempre riesce...
Gli fa eco il buon Mirco Piaia!

Io penso che Nintendo sarebbe contenta se il Wii U fosse un altro GameCube. Invece sar molto peggio del GameCube.
...assieme a un pessimistico (oppure ottimistico?) Alex Giunchiedi.

La stessa storia del Game Cube cioé la console migliore sul mercato snobbata da tutti perché priva di cavolate stile GTA o FPS?
Sia come sia, la bomba la sgancia Giuliano Matteo Palmgreed Carrosino.

Ma da quando le demo sono a pagamento? Sí, sto parlando proprio di MGS Ground Zeroes!
A chiederselo, il solito Don Mazzi Nazionale...

Da quando Konami ha scoperto che ci sta chi é contento di pagarle...
A rispondergli, lapidario, ma realista, il sempre vigile Alex Luthor Di Pietro.

amato la realtà esterna in un VG, è meglio andare a cena con la fidanzata, il gioco è evasione dalla realtà non immersione in essa!
Legatemi!!
Il Saggio (FE)

Nota:
(FE) non vuol dire Ferrara, le parentesi ovviamente intendono provincia di Ferrara, sono nato dove cadde un meteorite proveniente da Pallade (Atena) come la famosa statuetta che rendeva invincibile Troia. Io sull'Olimpo (che non è su una montagna ma è una città spaziale proprio come quella di Mass Effect 3, ma più piccola) ci sono andato portato dall'aliena Atena, ma per starci dovevo lavorare, e un amico che mi fa lavorare non è un amico, hehe.

MOSSGARDEN: Tecnicamente parlando, l'abbiamo detto più volte. Oculus Rift funziona: la sensazione di immersione è davvero notevole, la reattività del sistema sorprendente e il prospettive di impiego potenzialmente enormi. Questo non significa necessariamente che l'apparecchio riuscirà a trovare applicazione valide in tutte le varie declinazioni del gaming. Per come la vedo io, manca difatti il supporto di quella manualità di cui ogni utente ha mortalmente bisogno per maturare l'effettiva e credibile sensazione di interagire col mondo di gioco. Quand'anche la periferica si rivelasse in ogni caso utilizzabile soltanto in virtù di App che permettessero di visitare Musei e località planetarie, il traguardo raggiunto dal progetto vanterebbe in ogni caso estremi epocali... E questo ci riporterebbe alla ventilata concretizzazione del sogno più ardito di ogni Trekkie: trasformare il proprio salotto nella stanza VR dell'Enterprise. Potremmo ora continuare a confrontarci per ore sulla necessità di entrare così a fondo nel virtuale e snocciolare gli effetti collaterali che l'abuso di quest'opportunità comporterebbe, ma da quando ho cominciato a risponderti non faccio altro che pensare all'asteroide che è caduto dove nascesti... Non è che, magari, ti ci ha portato lui sulla terra?!?

METALMARK: Ma sai, Moss, per come lo vedo io, Oculus Rift va usato in tandem con un semplice pad. È il segreto di Pulcinella, ma il

Passiamo a Tomonobu Itagaki (ex Team Ninja), che continua a rimandare l'uscita del suo gioco, di cui ormai ho pure dimenticato il titolo. Pare che le difficoltà nel creare il gioco siano tutte da ricercarsi nel creare un personaggio dalla personalità profonda e sfaccettata come quella di Ryu Hayabusa che, ricordiamolo, più che guardare gli avversari in ninjesco e dire (quando va bene): "Io ti ammazzo!!!" non fa. Ma la fiducia in Itagaki non ne esce scalfita. Sono dello stesso avviso anche le impiegate di Tecmo Koei. A mesi dovrebbe uscire invece il remake del mitico Strider, titolo che dovrebbe riprendere le vecchie meccaniche spruzzandole con qualche inquadratura simil-3D... fedeltà alle tradizioni? Mancanza di un team creativo in grado di innovare un genere? La risposta la sanno solo le impiegate di Tecmo Koei. Continua l'innovazione portata dalle console next gen: per esempio, questo mese i possessori di PlayStation 4 e Xbox One possono giocare a... ehm... oppure a... senza dimenticarsi di... Insomma: buon divertimento! Continuano le uscite di film ispirati ai fumetti e videogiochi, che ormai sono diventati un ottimo pretesto per ascoltare le canzoni degli AC/DC. Annunciato un nuovo modello bianco di Xbox One, in grado di far girare dei giochi. Ora è atteso anche il modello per farli uscire, i giochi. E con questa nota positiva, vi salutiamo.

controller classico è qualcosa che non si può togliere al gamer. E non dirmi che dopo EyeToy, Wii, Kinect e Move non lo abbiamo ancora capito! Basta con queste immonde ca***e. Ecco, spero di essere stato chiaro (e mi dispiace per il Wii: nel Wiimote la potenzialità c'era, a mio avviso. L'abbiamo gettata alle ortiche...).
Il punto della lettera è un altro, però. Ed è proprio la storia della provincia di Ferrara e dell'asteroide. Saggio, io ti imploro: inviaci la tua biografia: voglio pubblicarla qui, in GR Hotel, se occorre a puntate. Perché il popolo della Repubblica del Videogioco deve sapere, e anche il buon vecchio Metalmark e lo zio Mossgarden. Vogliamo la tua storia, lo stramaledettissimo scoop qui, su queste pagine. Non farti pregare, Saggio. So che lo vuoi almeno quanto noi. Fuori la penna e gli attributi. Stiamo aspettando.

IL PROTESTANTE

Cari Amici di GR, vi scrivo per condividere con voi alcuni dubbi che mi hanno assalito dopo aver comprato, con sacrifici economici assurdi, entrambe le console di nuova generazione. Premetto che sapevo benissimo che i giochi del lancio sfruttavano solo il minimo della loro potenza e sapevo che ormai queste console funzionano più come i PC che come console classiche, però quello che sto sperimentando da un paio di mesi a questa parte non mi sembra proprio normale. È, per esempio, possibile che il solo NBA2K14 mi prenda circa 79 Giga sull'Hard-Disk? Visto che anche gli altri titoli che ho comprato sono piuttosto esosi in questi termini, temo che fra poco non avrò già più spazio sufficiente e mi toccherà disinstallarli per fare spazio ai nuovi, proprio come facevo su PC, il che non è proprio il massimo. Ho anche notato che l'istallazione dei giochi dura ore e ore, e che anche se ti permettono di giochicchiare nel mentre, spesso non puoi accedere a molte modalità finché la procedura non ha raggiunto il 100%. Come se non bastasse, ho notato che se determinati giochi come NBA2K14 non riescono a connettersi al server dedicato, non si può accedere ai salvataggi né alla modalità carriera in singolo. Ora, io capisco che in America la gente ha la fibra ottica pure nel deserto e non hanno problemi di modem, rooter e connessioni lente, ma qui da noi le cose sono diverse... Possibile che non si siano fatti questo ragionamento? Forse tra qualche mese (lo spero) queste cose saranno aggiustate e potremmo goderci la nuova generazione di console così come abbiamo fatto con quella precedente (oddio, se penso al Red Ring of Death mi viene da pensare che anche con Xbox 360 abbiamo avuto un altro calvario), però finora queste nuove console mi sembrano molto meno funzionali di quelle vecchie e che tutti i vantaggi che uno poteva avere giocando su console invece che su PC siano scomparsi.
Spero di non avervi annoiato troppo con le mie obiezioni e che mi pubblichiate, perché in fondo in fondo credo di parlare per molti altri giocatori delusi da questa situazione. Vi faccio i complimenti per la rivista!
Stefano Gradini

MOSSGARDEN: Prezzi elevati, bug di sistema, server malfunzionanti, crash inattesi, cloud in tempesta e una drammatica carenza di titoli a scaffale. Quindi gli annosi problemi da te elencati. Credo che tu abbia davvero dato voce a molti altri utenti scontenti, caro Stefano e che, oggi come oggi, accostare il termine "console" a sistemi quali Xbox One e PS4 sia un vero e proprio abuso. Questi mostri di (latente) potenza la cui architettura interna pare essere misteriosa almeno quanto le strategie di mercato che hanno portato al loro prematuro debutto, andrebbero d'altronde ribattezzati con ben altri termini... Ed è ovvio che nessuno di essi possa in alcun modo rievocare l'esplosiva immediatezza di sistemi come SNES, Megadrive o persino la PS2. Per un diabolico scherzo del destino, sembra che tutti gli sforzi effettuati da Sega, Nintendo e concorrenti dell'epoca per ottimizzare l'esperienza di gioco siano stati anzi vani e che l'evoluzione della specie corrisponda a un'oscura distopia in cui i caricamenti del C64 e tutte le più odiose macchinosità dei PC di metà anni '90 abbiano raggiunto un nuovo, delirante stato dell'arte. Alcuni dicono che questo sia il giusto prezzo da pagare per godere dei frutti di un futuro un tempo neanche immaginabile. E forse hanno ragione. In effetti, non me lo sarei mai immaginato.
METALMARK: Caro il mio Protestante, non sai quanto sono d'accordo con te. Davvero. Al punto che... bah... non mi viene da aggiungere molto. Anche perché Mossgarden si è superato, con una risposta così saggia da sembrare provenire da Ferrara (anzi, no: dalla provincia "asteroidizzata" di Ferrara). Posso aggiungere una sola cosa: aspettiamo i giochi. Come sempre, saranno i giochi a renderci liberi, a spezzare le catene di un hardware sempre più spesso troppo ingombrante e inadeguato. Il mio problema è che ne vedo meno di un tempo, all'orizzonte. Wii U? Niente, sorry. Non aspetto niente. PS4? Metal Gear Solid e poco più. Xbox One? Il solito Halo... Poi, certo, ci sono i Titanfall e i Destiny... Perché sono meno eccitato di quanto dovrei? Cova una tempesta, dietro l'orizzonte. Io ne sono certo, ogni giorno di più. E solo quando arriverà, l'universo del gaming riacquisterà un senso più esatto. Ne riparleremo, presto o tardi.

Ebbene sì, non solo noi europei ci siamo dovuti sciroppare la doppia censura su sonde rettali e aborti. È capitato anche ai nostri fieri cugini australiani. Ecco la loro, di schermata...

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE

BARNEY MOFFOLA WEB-NEWSER DA COMBATTIMENTO

La sua missione é semplice: dare limpressione che il sito su cui scrive sia sempre sul pezzo, cosí da attirare il maggior numero di utenti possibili. La sua tattica é tanto elementare quanto diabolica, e ora ha deciso di rivelarcela...

Beh...?
Cosa?

Qual é la sua tattica?
Ah, sí... Beh, io parto da un concetto molto semplice: dietro ogni cazzata si nasconde un potenziale scoop. Limportante é trovare una foto, un titolo enigmatico e postare ogni 24 secondi. Il resto lo fanno gli utenti.

Ma é magnifico! Ehh... Potrebbe farci un esempio pratico?
Guardate qua, ho appena postato questa notizia... leggete, leggete!

Secondo una persona vicina a Capcom, la software house avrebbe depositato un marchio segreto, per un gioco misterioso che uscir nei prossimi 5 anni. Ci scusi... Ma che razza di notizia é?
É uno scoop da 3.000 visite, cari miei! Fidatevi.

Sí, ma non vuol dire un cavolo... Tecnicamente chiunque potrebbe scriverne un milione al giorno di news del genere... non cé neanche bisogno di avere delle fonti!
Beh, daltronde quando devi postare ogni 24 secondi per far vedere che sei vivo, non ti puoi mettere a lesinare sui dettagli...

Probabilmente no. Peró... Cioé, sul serio la gente legge questa roba?
Di solito non si limita a leggerla: ne posta il link su Facebook e da lí si aprono discussioni, flame e un sacco di altre cosette del genere! Credetemi, é anche cosí che freghiamo la carta stampata...

Beh, a occhi e croce non ci pare che freghiate solo la carta stampata...
Fortunatamente, questo non sta a noi valutarlo. Ehm... Scusatemi, ma ora devo andare: sembra che un collaboratore di Konami abbia rilevato che la prossima versione di PES sar piú ricca della precedente e il web deve saperlo...

Check Out

➔ Avevo pensato di dedicare questo spazio alla dipartita di Irrational Games, perdendomi in mille congetture sul messaggio che il buon Ken Levine ha voluto lasciarci staccando così bruscamente la spina alla sua leggendaria creatura. Conscio del fatto che l'articolo sarebbe apparso tuttavia nelle edicole quando ormai anche Topo Gigio avrà sicuramente detto la sua, preferisco allargare il discorso a elucubrazioni di contorno, del tipo: siamo davvero sicuri che il mercato indie, i browser game e i titoli a struttura aperta siano il naturale antidoto all'annunciata crisi delle produzioni a Tripla A? Volendo abbracciare la sempre più corposa corrente del pensiero libero (quella che individua nelle multinazionali di settore la summa di tutti i suoi mali), dovrei dirmi più che allettato dalla prospettiva: qualcuno dice che, in fondo, sarebbe un po' come riportare in auge i gloriosi garage days della programmazione. D'altro canto, l'immagine di un multiverso streaming zeppo di prodotti in divenire ed eventualmente asservito alla schiavitù dei DLC, mi appare altrettanto fosca. Non sono infatti sicuro che la svolta in questione sia davvero così nobile, né che miri unicamente a tutelare la creatività degli sviluppatori; e temo altresì che la manovra non punti ad altro che a individuare un nuovo modo di battere cassa: un canale forse più subdolo, anche perché mascherato da fiera opposizione ai diktat del mainstream, in cui guadagni non sarebbero più legati all'obbligo di coprire i ciclopici budget richiesti dallo sviluppo di kolossal, bensì ottimizzati da un netto drop delle risorse impiegate. Dite che sbaglio? Lo spero, anzi non ho mai desiderato così intensamente di prendere una cantonata.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE** numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**

- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:** Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

☐ Arretrati

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

Game Republic N. 158

Mensile - Aprile 2014
Registrazione presso il Tribunale di Milano
con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM

DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Davide Salvadori, Valerio Pastore, Sabrina Nofroni, Alessia Padula, Micaela Romanini, Leon Genisio, Gianpaolo Iglio, Manuele Paoletti, Andrea Peduzzi, Simone Trimarchi, Roberto Buffa, Eugenio Antropoli, Bruno Manzoni, Federica Farace, Pasquale Parisi, Raffaele Giasi, Stefano Messina, Sonia Sufflico, Gaia Cocchi, Alice Bussoni, Davide Panetta, Luca Dellapiazza, Giulia Smeraldo, Adriano Di Medio, Alessandro De Bianchi, Marco Manfredda, Fabrizio Tropeano, Fabio D'Anna, Giulio Pratola

SI RINGRAZIA: Halifax s.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA SRL

Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi 12, 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

Consiglio di Amministrazione
Presidente
Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato
Alessandro Ferri

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media Srl
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

Direttore Commerciale
Deborah Bazzoni - dbazzoni@playlifestylemedia.it

Fabrizio Romitelli - fromitelli@playlifestylemedia.it
Massimo Rossetti - mrossetti@playlifestylemedia.it

Ufficio Traffico
tel. +39 02 36696070 - advertising@playlifestylemedia.it

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche
I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Wrong way?

Questo mese, amici miei, vorrei condividere con voi alcune considerazioni in merito alla direzione intrapresa dalle interfacce di gioco durante gli ultimi anni. Mi riferisco a quel percorso accennato in minore da Nintendo DS, ma letteralmente esploso con Wiimote, Kinect e il GamePad di Wii U (che si discosta dai suoi "fratelloni" solo in apparenza). In soldoni, un percorso che ha provato a moltiplicare lo spazio videoludico trascinandolo fuori dal televisore per portarlo altrove, poco importa se in salotto o su uno schermo extra. Ricorderete che all'inizio tutta questa faccenda fu celebrata come una svolta, una rivoluzione. Eppure, oggi, a debita distanza dall'effetto "wow", ho la sensazione di aver preso una cantonata. Spiego: gli obiettivi delle suddette interfacce erano e sono l'incremento del realismo e un maggiore coinvolgimento dei giocatori, e per centrarli gli sviluppatori hanno scardinato delle prassi ludiche consolidate spostando l'asse della simulazione dal simbolo al gesto. Il che, ne converrete, è quasi un controsenso, considerato che per anni lo scopo dei designer è stato diametralmente opposto: ricostruire simbolicamente le azioni per trasferirle con efficacia nelle simulazioni.
Ora, non voglio buttarla in provocazione, ma dopo sette anni di esperienze in merito (tanti ne sono passati dal lancio di Wii) credo ci sia qualcosa di profondamente sbagliato in questa filosofia. Soprattutto, intendo mettere in discussione tutta la faccenda del realismo. Seguitemi: quando ci immergiamo nella lettura di un libro o nella visione di un film, sostanzialmente stacchiamo la nostra mente dal corpo per interfacciarla con un testo che, se funziona a dovere, la catapulta in un contesto "altro". Con i videogiochi per anni è stato più o meno lo stesso: si interagiva col testo ludico attraverso delle gestualità minime, e dopo un'adeguata alfabetizzazione e un graduale aumento delle skill la mente del giocatore si connetteva direttamente al gioco, immergendovisi e "dimenticandosi" del pad. Diversamente, le interfacce che richiedono una prossemica più ingombrante generano un'immedesimazione illusoria, e sul lungo percorso distraggono l'utente dal flusso di gioco. Penso a Zombi U, ad esempio, che costringendomi a passare da uno schermo all'altro mi ricorda costantemente di avere un corpo. Un corpo al di fuori dal gioco, un corpo che non è quello del mio avatar. E così la sospensione dell'incredulità va a farsi benedire.
In questo senso, trovo molto più efficiente la direzione intrapresa dalle interfacce neurali e, ancora meglio, da Oculus Rift, che mira a ricostruire lo spazio ludico direttamente nelle nostre teste. Perché è lì, nel cervello, che lÐesperienza virtuale si gioca al meglio le sue carte, ed è sempre lì che possiamo illuderci di andare incontro a un epico destino armati di ascia e spadone. Non certo in salotto.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero

IN EDICOLA TRA 30 GIORNI

➔ L'ATTACCO DEI TITANI

Cominciamo a fare sul serio. I primi campioni di PlayStation 4 e Xbox One sono pronti al debutto e noi di Game Republic non possiamo che essere in prima fila. Nel prossimo numero le recensioni dell'atteso Titanfall e Infamous: Second Son, senza ovviamente dimenticarsi di un certo Ground Zeroes. Non mancate!